http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA - PC
GENNAIO
NUMERO 60

SIM CITY 2000 un tuffo nel nuovo millennio!
SECOND SAMURAI Il ritorno dei Vivid Image
COOL SPOT Arriva anche su Amiga
HAND OF FATE Splendidamente Westwood
BENEATH A STEEL SKY La nuova avventura firmata Revolution
LARRY 6... E' ancora lui!

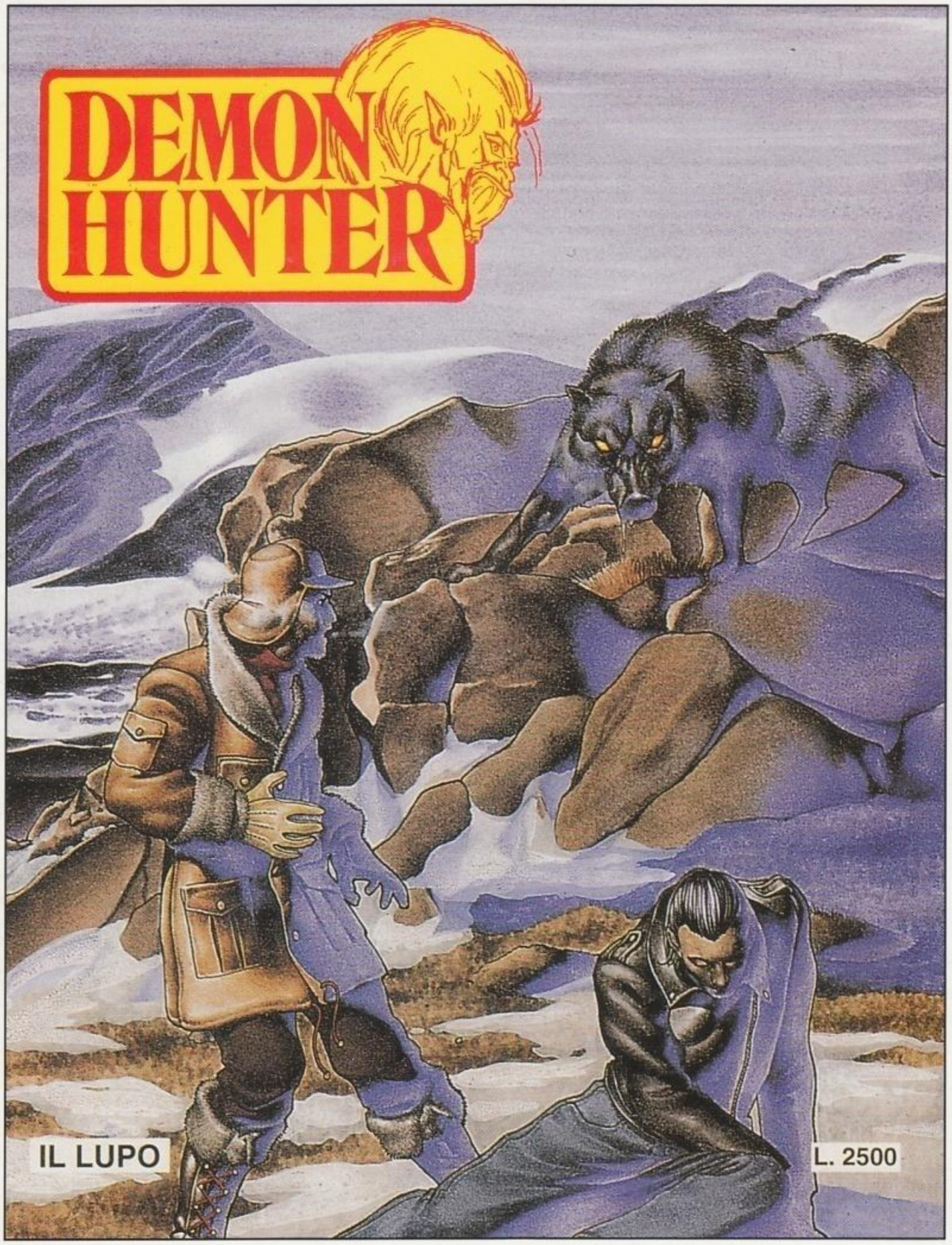
XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUMETTO

PIÙ INTRIGANTE



CORRI, E' GIA'

IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

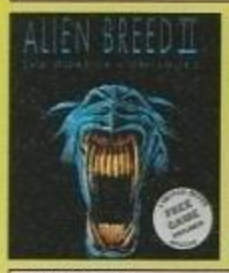
QUEEN COMPUTER

Software & games

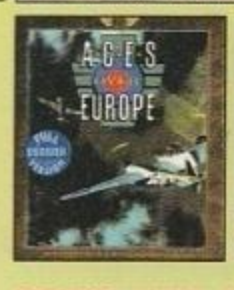
"Emozioni Virtuali"

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	PC3	AMIGA
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
ACES OVER EUROPE *	129.900	.....
AIR FORCE COMMANDER	.....	79.900
AIR WARRIOR II	99.900	.....
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	.....	69.900
ALIEN 3 *	.....	59.900
ALIEN BREED 2 *	.....	79.900
ALONE IN THE DARK 2 *	TEL.	.....
AMBUSH AT SORINOR	99.900	.....
AMERICAN GLADIATORS	79.900	69.900
APOCALYPSE *	.....	59.900
ARMORED FIST *	TEL.	.....
AUTOROUTE EXPRESS EUROPA	149.000	.....
AUTOROUTE EXPRESS ITALIA	149.000	.....
AXESS DENIED *	TEL.	.....
BATMAN IL RITORNO	79.900	TEL.
BATTLE ISLE '93	69.900	69.900
BEASTLORD	.....	59.900
BENEATH A STEEL SKY *	TEL.	.....
BEST OF THE BEST *	TEL.	TEL.
BETRAYAL AT KRONDOR	139.900	.....
BLACK CRYPT *	.....	39.900
BLADE OF DESTINY	119.900	119.900
BLASTAR	.....	59.900
BLUE FORCE *	TEL.	.....
BOB'S BAD DAY *	.....	59.900
BODY BLOWS	79.900	69.900
BODY BLOWS 2 *	.....	79.900
BREACH 2 ENHANCED	79.900	49.900
BRUTAL FOOTBALL *	79.900	69.900
BUBBA 'N 'STIX *	.....	TEL.
BUILD & RACE - MOTOR STARS *	TEL.	.....
BURNING RUBBER *	TEL.	69.900
CAMPAIGN II *	TEL.	TEL.
CANNON FODDER *	.....	69.900



CARTOONERS	109.900	.....
CHAMPIONSHIP MANAGER '93	79.900	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '94 DATA DISK *	29.900	29.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CHESS MANIAC 5	139.900	.....
CHUCK YEAGER AIR COMBAT *	49.900	.....
CIVILIZATION	99.900	89.900
CLASH OF STEEL	119.900	.....
COMANCHE DATA DISK 1	79.900	.....
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	119.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	79.900
CONQUERED KINGDOMS *	119.900	.....
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT	159.900	.....
CURSE OF ENCHANTIA 2 *	TEL.	TEL.
D-DAY	99.900	99.900
DANGEROUS STREETS *	.....	TEL.
DARK SUN *	139.900	.....
DARKMERE *	TEL.	TEL.
DARKSEED *	.....	TEL.
DAUGHTER OF SERPENTS	109.900	.....
DAY OF THE TENTACLE	129.900	.....
DEEP CORE *	.....	59.900
DELTA *	TEL.	.....
DESERT STRIKE	.....	69.900
DISPOSABLE HERO *	.....	69.900
DOGFIGHT(ITA) *	119.900	99.900
DONK *	.....	59.900
DRACULA *	99.900	69.900
DREAMWEB *	TEL.	.....
DUNE II	99.900	89.900
DUNGEON HACK *	129.900	.....
ELFMANIA *	.....	TEL.
EVASIVE ACTION *	TEL.	.....
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE *	119.900	.....



TITOLO	PC3	AMIGA
EYE OF BEHOLDER III	109.900	TEL.
F1 *	.....	59.900
F1 GRAND PRIX	109.900	79.900
F117 A NIGHTHAWK *	.....	109.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900	.....
F17 CHALLENGE	TEL.	39.900
F29 (HIT SQUAD)	49.900	39.900
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FANTASY EMPIRES *	119.900	.....
FATTY BEAR *	TEL.	.....
FIELDS OF GLORY	129.900	.....
FIRE & ICE *	TEL.	.....
FLAG *	TEL.	TEL.
FLASHBACK	109.900	89.900
FREDDY PHARKAS	119.900	.....

"A gran richiesta ritorna la Queen Fidelity Card

Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà.

Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in Regalo!! IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

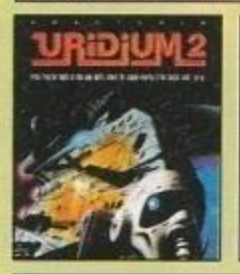
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO *	TEL.	.....
FRONTIER - ELITE II *	99.900	79.900
GABRIEL KNIGHT *	TEL.	.....
GARY GRISBY	139.900	.....
GATEWAY II - HOMEWORLD	109.900	.....
GEAR WORKS *	TEL.	.....
GLOBAL GLADIATORS	.....	59.900
GLOBDULE *	.....	TEL.
GNOME ALONE	59.900	49.900
GOAL (KICK OFF III)	79.900	69.900
GOBLIN III *	89.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
GULP *	.....	TEL.
GUNSHIP (KIXX XL) *	39.900	39.900
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARPOON 1.2.1	109.900	89.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HARRIER SUPER VGA *	TEL.	.....
HIRED GUNS *	TEL.	79.900
HUMAN RACE	TEL.	TEL.
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL DATA DISK *	39.900	39.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVEL *	59.900	59.900
IMPERIAL PURSUIT (X - WING DATA DISK)	79.900	.....
INCA II *	119.900	.....
INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	119.900
INDIANAPOLIS 500 (HIT SQUAD) *	49.900	39.900
INDY CAR RACING *	TEL.	.....
INNOCENT UNTIL CAUGHT *	99.900	89.900
JACK THE RIPPER *	TEL.	.....
JAMES POND 2 - ROBOCOD *	.....	39.900
JURASSIC PARK *	79.900	59.900
K 240 *	.....	TEL.
KASPAROV'S CHESS	139.900	.....
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER *	TEL.	TEL.
KING'S QUEST V (ITA)	99.900	99.900
KING'S QUEST VI (ITA)	119.900	TEL.
KINGMAKER *	TEL.	TEL.
KINGS RANSOM *	TEL.	.....
KIT VICIOUS *	.....	TEL.
KNIGHT OF THE SKY (KIXX) *	49.900	49.900
KRUSTY'S FUN HOUSE *	69.900	59.900
LANDS OF LORE *	99.900	.....
LARRY 5 (ITA) *	99.900	.....
LEGACY OF SORASIL *	TEL.	TEL.
LEGEND 2 (SON OF THE EMPIRE) *	TEL.	.....
LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LHX ATTAK CHOPPER *	49.900	.....
LION HEART	.....	59.900
LITIL DEVIL *	89.900	TEL.
LIVING PINBALL *	TEL.	TEL.
LOST IN TIME	139.900	.....
M1 TANK PLATOON (KIXX KL)	39.900	.....
MAGIC BOY *	59.900	59.900
MANCHESTER UNITED PR. L. CH. *	TEL.	TEL.
MC DONALD LAND	69.900	59.900
MEAN ARENAS *	.....	59.900.
MERCENARIES	109.900	.....
MERCHANT COLONY *	59.900	49.900
METAMORPHOSIS *	.....	TEL.
MICROMACHINES *	.....	TEL.
MIG 29	79.900	.....
MIGHT & MAGIC 5 - DARKSIDE OF XEEN	129.900	.....
MONKEY ISLAND 2	119.900	119.900

TITOLO	PC3	AMIGA
MORPH	TEL.	59.900
MORTAL KOMBAT *	79.900	69.900
MOSCOW NIGHTS *	79.900	.....
MR NUTZ *	.....	TEL.
NAPOLEONICS *	79.900	79.900
NASCAR	49.900	39.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL *	119.900	.....
NHL HOCKEY *	139.900	.....
NICKY 2 *	.....	TEL.
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	89.900	59.900
NIGHT SHIFT *	79.900	79.900
ONE STEP BEYOND	49.900	49.900
OSCAR (TROLLS 2) *	69.900	59.900
OVERDRIVE	.....	69.900
PATRIOT *	109.900	.....
PC AEREO *	149.900	.....
PC ASTROLOGIA	149.000	.....
PC AUTO	99.900	.....
PC COSMOS	99.900	.....
PC ECOLOGIA *	149.900	.....
PC METEO *	149.900	.....
PC UOMO	99.900	.....
PFS FOOTBALL PRO 93 *	119.900	.....
PINBALL DREAMS *	TEL.	.....
PIRATES GOLD *	139.900	.....
PLAYROOM *	69.900	79.900
POPULOUS II	109.900	89.900
POWERDROME *	49.900	.....
PREISTORIK II *	.....	TEL.
PREMIER MANAGER 2 *	TEL.	69.900
PRIME MOVER	.....	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	.....
PRIVATEER	139.900	.....
PRIVATEER S.A.P.	69.900	.....

"VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI CD ROM E CD 32"

PROJECT X	.....	39.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER) *	TEL.	.....
QUATERPOLE *	TEL.	.....
QUEST FOR GLORY 3	109.900	.....
QWAK	.....	39.900
RAGS TO RICHES *	TEL.	.....
RALLY *	89.900	TEL.
RAMPART	79.900	.....
REACH FOR THE SKIES	99.900	89.900
REACH OUT FOR GOLD *	.....	TEL.
REALMS OF DARKNESS *	TEL.	TEL.
RED CRYSTAL *	TEL.	.....
RETEE 2 *	69.900	59.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900	.....
RETURN TO ZORK *	TEL.	.....
RINGWORLD	109.900	.....
RISE OF THE ROBOTS *	TEL.	TEL.
ROBOCOP 3	79.900	59.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900	99.900
RYDER CUP *	TEL.	TEL.
SAM & MAX HIT THE ROAD *	119.900	.....
SANDS OF FIRE *	89.900	.....
SEAL TEAM	139.900	.....
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900	69.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR *	TEL.	TEL.
SHADOW CASTER *	139.900	.....
SILVERBALL *	89.900	.....
SILVERSEED (D. DISK DI SERPENT ISLE)	69.900	.....
SIM CITY 2000 *	TEL.	.....
SIM FARM *	89.900	.....
SIM LIFE	.....	89.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO *	99.900	89.900

TITOLO	PC3	AMIGA
SKATE OR DIE *	79.900	.....
SKI OR DIE *	59.900	49.900
SLEEPWALKER	59.900	49.900
SOCCER KID *	.....	59.900
SPACE HULK *	79.900	99.900
SPACE QUEST IV	99.900	.....
SPACE QUEST V (ITA) *	109.900	.....
SPEAR OD DESTINY *	TEL.	.....
SPEED RACER *	109.900	.....
STAR REACH *	TEL.	.....
STAR TREK *	.....	TEL.
STAR WAR CHESS *	129.900	.....
STARLORD *	TEL.	.....
STREET FIGHTER 2	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	149.900	.....
STRIKE COMMANDER T.OP. *	69.900	.....
STRIKER - WORLD SOCCER *	69.900	.....
STRIKER 2 *	.....	TEL.
STRIP POKER LIVE	59.900	59.900
STRONGHOLD *	109.900	.....
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUB *	TEL.	.....
SUBWARS 2050 *	139.900	.....
SUPER VGA HARRIER *	99.9090	.....
SUPERFROG	.....	79.900
SURF NINJAS *	TEL.	TEL.
SYNDICATE	109.900	89.900
T.F.X. *	119.900	.....
TENSAI *	TEL.	TEL.
TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME *	79.900	69.900
TERMINATOR 2029	119.900	.....
TERROR OF THE DEEP *	TEL.	.....
THE BLUE & THE GRAY *	109.900	.....
THE COMPLETE CHESS S. *	89.900	.....
THE DIG *	TEL.	.....
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA *	TEL.	.....
THE HAND OF FATE *	TEL.	.....
THE LOST VIKINGS	79.900	69.900
THE SECOND SAMURAI *	.....	TEL.
THE SETTLERS *	TEL.	TEL.
THE SHADOW OF YSERBIUS *	119.900	.....
THEATRE OF DEATH	.....	59.900
TIE FIGHTER *	TEL.	.....
TIM TOONS *	TEL.	.....
TORNADO (ITA)	99.900	.....
TOTAL CARNAGE *	TEL.	TEL.
TRADERS *	TEL.	TEL.
TREASURE IN THE SILVERLAKE *	TEL.	.....
TROODLERS *	TEL.	.....
TURRICAN 3 *	.....	69.900
TWILIGHT 2000 *	.....	79.900
ULTIMA UNDERWORLD	139.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	139.900	.....
ULTIMA VII	129.900	.....
ULTIMA VII - PART II - SERPENT ISLE	139.900	.....
ULTIMA VIII: PAGAN *	TEL.	.....
UNLIMITED ADVENTURES *	TEL.	.....
URIDIUM 2 *	.....	69.900
V FOR VICTORY IV	139.900	.....
WACKY FUNSTERS	TEL.	.....
WALKER	.....	69.900
WAR IN THE GULF	89.900	89.900
WARLORDS II	129.900	.....
WATERWORLD	TEL.	TEL.
WHALE'S VOYAGE	79.900	69.900
WHEN TWO WORLDS WAR *	109.900	99.900
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO? *	109.900	.....
WING COMMANDER *	49.900	89.900
WING COMMANDER ACADEMY	109.900	.....
WING COMMANDER II	119.900	.....
WINTER OLYMPICS *	99.900	89.900
WIZ'N'LIZ *	.....	TEL.



WONDER DOG *	.....	59.900
WOODY'S WORLD	.....	69.900
WORLDS OF LEGENDS	69.990	69.900
WW II BATTLE OF SOUTH PACIFIC *	119.900	.....
X - WING	139.900	.....
XENOBOTS	79.900	.....
YO! JOE! *	69.900	69.900
YSERBIUS (THE SHADOW OF) *	119.900	.....
ZOOL	79.900	49.900
ZOOL 2 *	.....	59.900

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 ~ 12:30 / 14:00 ~ 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Castelgomberto 153
10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE	L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE	L.....13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L.....20.000
GM TOTALE	L.....

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTA LA REDAZIONE A TUA DISPOSIZIONE

IN LINEA CON NOI 24 ORE SU 24 – 7 GIORNI SU 7

144.22.09.45

"*+iva"

Servizi Vocali V.le Piemonte 21 Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02-66.037.157

"Da gennaio potrai parlare con noi chiamando questo numero di telefono valido da tutt'Italia!

Inizialmente ti offriamo la possibilità di conoscere giorno per giorno le novità riguardanti il mercato del tuo computer o della tua console che non sono ancora state recensite sulle nostre riviste, ma presto potrai anche vendere, comprare o scambiare hardware e software, conoscere nuovi amici appassionati di computer e videogiochi o addirittura discutere e chiacchierare con tutti i nostri redattori!

E' un servizio davvero straordinario che costa solo 635 lire al minuto; è una soluzione che ci permette di non penalizzare chi per chiamarci deve comporre il prefisso 02, rischiando magari di fare un'interurbana e di non trovarci in Redazione.

Chiama subito! TGM, CONSOLEMANIA, PC ACTION e CD MAGAZINE ti aspettano in ogni momento... anche adesso!"

XENIA
EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE

ANNO NUOVO VITA NUOVA

NON VI NASCONDO UNA CERTA CURIOSITÀ, MENTRE SCRIVEVO L'EDITORIALE DEL NUMERO SCORSO, SU COME SAREBBE EFFETTIVAMENTE STATO AVERE FRA LE MANI UN TGM CON LA COSTA E LE PAGINE PIÙ SPESSE... BEH, OGNUNO DI VOI RIMANE NATURALMENTE LIBERO DI AVERE LA PROPRIA IDEA, MA ALMENO QUI IN REDAZIONE IL NUMERO DI DICEMBRE È STATO ACCOLTO CON MASSIMA SODDISFAZIONE DI TUTTI, E LE VOSTRE TELEFONATE (PER LE LETTERE È ANCORA PRESTO) SEMBRANO CONFERMARE UN CONFORTANTE E DIFFUSO GRADIMENTO GENERALE.

SE QUELLO DEL MESE SCORSO È QUINDI STATO PER CERTI VERSI STATO IL PRIMO NUMERO DI UNA NUOVA "ERA", QUELLO CHE AVETE FRA LE MANI ADESSO RAPPRESENTA UN ULTERIORE PASSO AVANTI DA UN PUNTA DI VISTA TECNOLOGICO. LA RIVOLUZIONE CUI VI ACCENNAVO UN PAIO DI MESI FA SI È INFATTI COMPIUTA E LE FOTO DI QUESTA RIVISTA SONO STATE INTERAMENTE "GRABBATE" SU MACINTOSH DALLE RISPETTIVE MACCHINE. CON QUESTO NON VOGLIO CERTO DIRE CHE LA COSA ABBIA DEL MIRACOLOSO, DOPOTUTTO LO FANNO GIÀ LA STRAGRANDE MAGGIORANZA DELLE RIVISTE DEL SETTORE, MA SOLO SOTTOLINEARE COME SE SOLO ADESSO CI SIAMO MOSSI IN QUESTA DIREZIONE È PERCHÉ VOLEVAMO ESSERE SICURI CHE LA QUALITÀ DELLE IMMAGINI NON NE RISENTISSE, RITENENDOLA ALLA BASE DEL SERVIZIO INFORMATIVO DA NOI SVOLTO. DA QUANTO ABBIAMO AVUTO MODO DI VERIFICARE SULLE VARIE PROVE DI STAMPA EFFETTUATE, LA DEFINIZIONE DELLE FOTO È ECCELLENTE E, MESSO A PUNTO QUALCHE PROBLEMINO DI LUMINOSITÀ, DOVREMMO ESSERE IN GRADO DI FORNIRVI QUANTO DI PIÙ FEDELE ALLA REALTÀ POSSIBILE (SENZA POI CONTARE LE "STRISCIATE" COSTITUITE DA PIÙ SCHERMATE MESSE ASSIEME E TUTTI GLI ALTRI ACCORGIMENTI GRAFICI CHE TROVERETE IN QUESTO NUMERO).

PER IL RESTO LA PRIMA COSA CHE BALZA ALL'OCCHIO È L'INCREDIBILE NUMERO DI GIOCHI RECENSITI, NON HO AVUTO MODO DI CONTROLLARE, MA CREDO PROPRIO CHE SI TRATTI DI UN RECORD. LA COSA INTERESSANTE A TALE PROPOSITO È ANCHE LA DIVERSIFICAZIONE DELLE MACCHINE: BASTA PENSARE A COME PROPRIO IL GIOCO DI COPERTINA SIA PER MAC E ALLE PRIME DUE RECENSIONI PER 3DO, DEL QUALE CREDO PROPRIO CI OCCUPEREMO ANCORA NEI PROSSIMI NUMERI.

COS'ALTRO AGGIUNGERE... AH, SÌ, CI SONO ANCORA DUE NOTIZIE PARTICOLARMENTE IMPORTANTI DI CUI PARLARE. LA PRIMA È LA NASCITA DI UNA NUOVA TESTATA XENIA CHIAMATA CD MAGAZINE (DICE GIÀ TUTTO IL TITOLO...) CHE VEDE IL RITORNO ALLA BASE DEL NOSTRO STEFANO (GALLARINI) E LA SECONDA UN "CHAT-LINE" DELLA QUALE TROVATE LA PUBBLICITÀ QUI AFFIANCO. NE RIPARLIAMO MEGLIO IL MESE PROSSIMO...

MAX REYNAUD

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente alla Redazione:** Marco Auletta **Redattori:** Alessandro Montoli, Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Daniele Lepido, Eloisa Scichilone, Emanuele Scichilone, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimiliano Coltorti, Marco Auletta, Mauro Ferri, Mirko Maragon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petrullo, William Baldaccini. **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri **Redazione: Xenia Edizioni** -Casella Postale - 853 20101 Milano Tel. (02) 66.80.45.05. (3 linee r.a.) - Fax. (02) 66.80.44.78. - Videotel Mailbox: 221707460 **Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. O2/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brugherio (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70% **ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209 INTESTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO-.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRI IN EDICOLA

SE HAI UN PC

TROVERAI LA RIVISTA

CHE FA per Te

A SOLE L. 9.900

CON Dischetto DA 3 1/2

Tutto su:

GAMES

NEWS

SOFTWARE HARDWARE

UTILITIES

DESIGNER: ANGELO BELLAFANTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDICE

INDICE	
VOCI DI CORRIDOIO	8
NEWS	10
PREVIEW	12
REVIEW	22
TIPS	122
BOVABYTE	130
BOARDGAME	132
CONSOLEMANIA CORNER	134
THE MUSIC MACHINE	136
TGM MOVIE	138
TGM MAIL	143

MACINTOSH	
SIM CITY 2000	22

AMIGA	
BENEATH STEEL SKY	30
BUBBA'N'STIX	49
BURNING RUBBER	78
COOL SPOT	34
F1	105
F117 STEALTH FIGHETR	117
FURY OF THE FURRIES	60
JURASSIC PARK	118
LIBERATION	89
SECOND SAMURAI	27
SEEK & DESTROY	67
SETTLERS	69
STARDUST	36

3DO	
CRASH'N'BURN	126
STELLAR 7	128

PC	
BENEATH STEEL SKY	30
BLOODNET	92
COMPANIONS OF XANTH	94
COSMIC SPACEHEAD	91
CYBERRACE	97
DUNGEON HACK	100
FURY OF THE FURRIES	60
GABRIEL KNIGHT	73
HAND OF FATE	52
INCA II	63
LARRY 6	56
LITIL DIVIL	40
MASTER OF ORION	106
MORTAL KOMBAT	115
REBEL ASSAULT	80
SILVERBALL	103
SUBWAR	45
TERMINATOR RAMPAGE	86
THE BLUE & THE GRAY	111
UNNATURAL SELECTION	112
WINTER OLYMPICS	106

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle palline i giudizi relativi a tre fattori fondamentali:
TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stato sfruttato e come.
Il secondo vi indica invece se il gioco in questione sia divertente da giocare e quanto a lungo vi potrebbe tenere impegnati.
L'ultimo fattore vi dice invece quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi precedessori.
Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale complessivo su tutti i fattori del gioco.

Questi sono i due bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli. Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 90%, il Top Score per quelli invece che arrivano al 95%, [illegible]ano.

Un intuitivo sistema grafico a torta viene utilizzato per quantificare il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

Questa è la sezione dedicata al commento personale del recensore che ha curato la recensione. In alcuni casi questo può essere affiancato da quello di altri redattori dei quali comparirà la sigla. Il tassello in alto indica invece per quale macchina è stato testato il gioco.

Questa è la pegella riasuntiva presente in ogni recensione, che ne evidenzia il punteggio globale e il valore delle tre voci Tecnica, Giocabilità e Innovazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DI

MAN ENOUGH

Ritorna la Tsunami, quella di Blue Force e Protostar, con un'avventura interattiva su CD-Rom. Da quanto abbiamo potuto vedere in una sorta di slideshow recapitatoci qui in redazione, si dovrebbe trattare di un prodotto indicato per un pubblico maturo, con un sacco di belle ragazze e situazioni potenzialmente piccanti, o almeno così speriamo... Il titolo lascia ben sperare!

ARMAETH

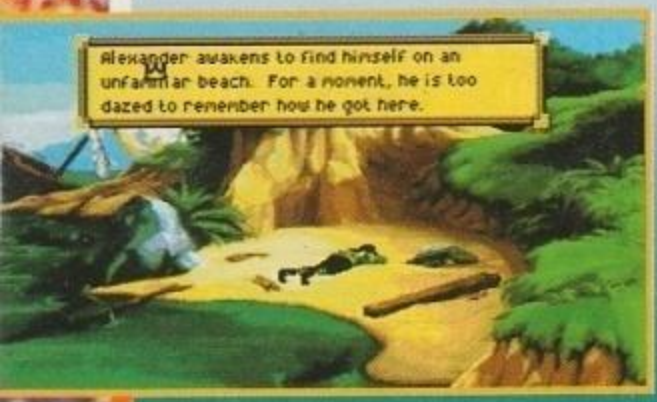
E' il prossimo titolo annunciato dalla Grandslam. Si tratta di una sorta di avventura grafica che dovrebbe dare il via a una serie chiamata The Lost Kingdom. La recensione potreste trovarla già sul prossimo numero.

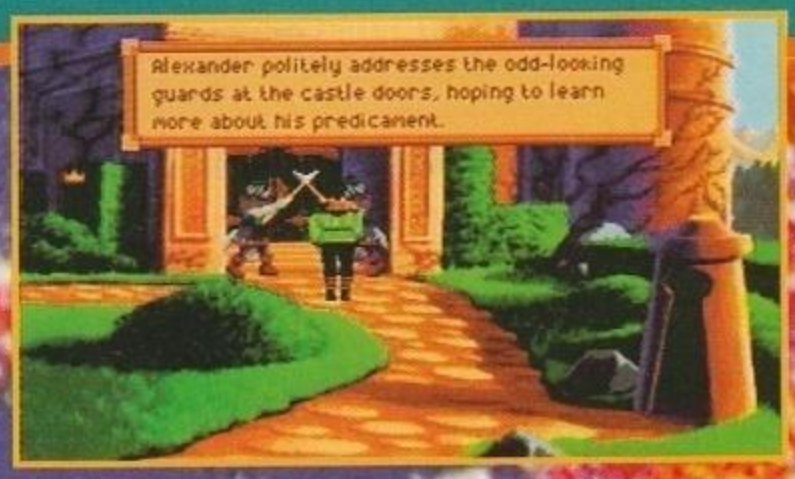
FACCIAMO UN PO' DI LUCE...

... Sull'uscita del tanto atteso Alone In The Dark II che dovrebbe essere disponibile, interamente tradotto in italiano, entro la fine del mese. La recensione vi attende fin d'ora sul prossimo numero.

KING QUEST VI...

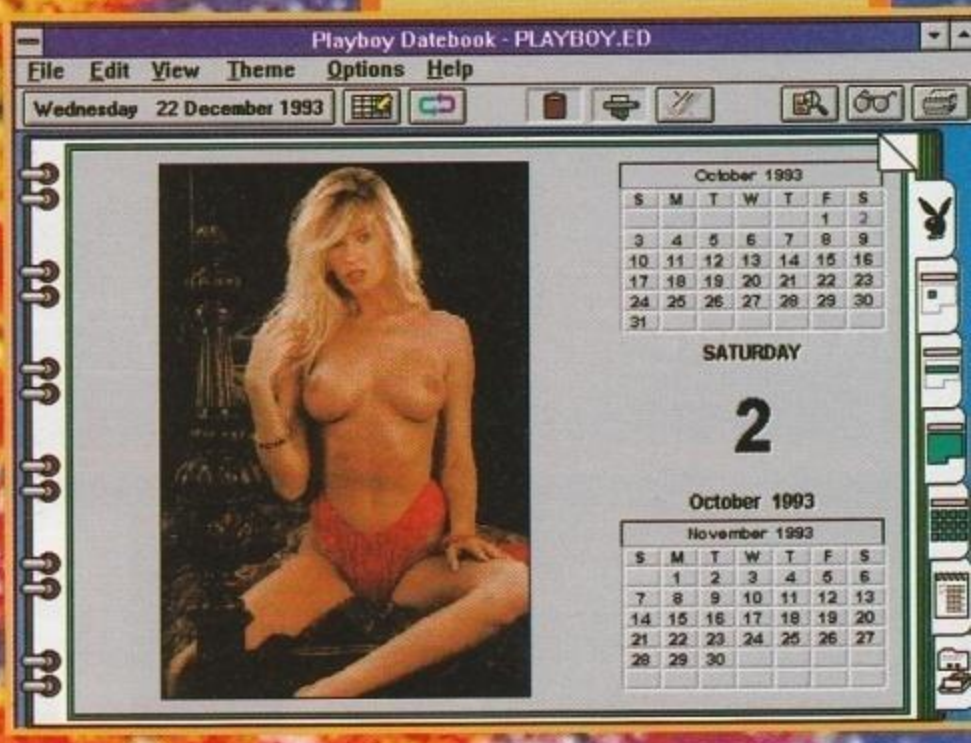
... E' ormai in arrivo anche su Amiga. Come già annunciatovi qualche mese addietro, della conversione se ne sono occupati i Revolution Software in persona. Approfittando della presentazione di Steel Sky, ci è stata mostrata anche una versione praticamente finita del gioco. Avete presente le precedenti trasposizioni PC-Amiga firmate Sierra? Beh, dimenticatele, per fortuna! La grafica è splendida, rimane quasi indispensabile l'hard-disk, per i caricamenti non troppo snelli, ma si tratta sicuramente di una lavoro fatto come si deve...





THE PLAYBOY ELECTRONIC DATEBOOK

Avevate bisogno di un'agenda elettronica? Beh, se sia o meno funzionale ancora non l'abbiamo capito nemmeno noi... In compenso c'è proprio di che rifarsi gli occhi!

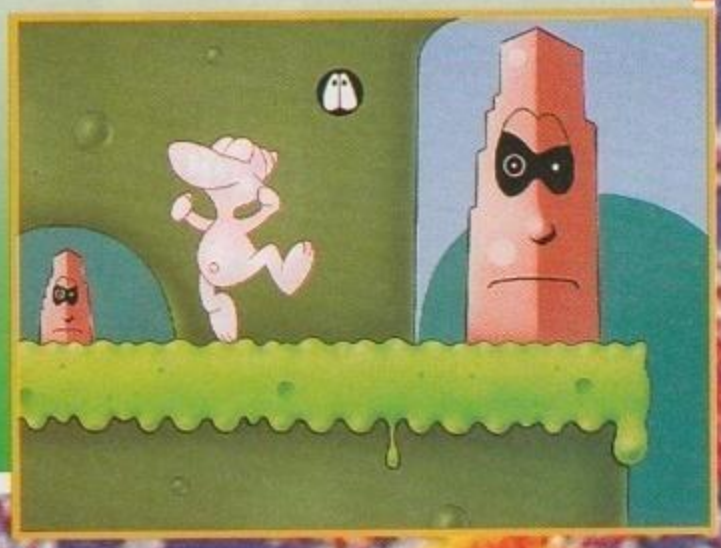


CD JURASSICI

I lettori più attenti ricorderanno che ne abbiamo già parlato qualche numero addietro nello speciale Cryo: quello che allora portava il nome di Eden è adesso chiamato Saurus, dovrebbe essere disponibile più o meno verso marzo e si tratta di una sensazionale avventura su CD-Rom. Una succosa anticipazione è prevista per il mese prossimo.

RIVALE IN ROSA PER JAMES POND

Si chiama Pinkie ed è un nuovo platform attualmente in lavorazione negli uffici della Millenium. L'uscita è prevista per il prossimo Maggio, prima di allora avremo sicuramente modo di parlarne più diffusamente...



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORRIDOIO

ULTIMA VIII...

E' quasi finito. Siamo infatti già alla fase di playtesting finale che non dovrebbe occupare più di un mesetto. L'uscita è prevista per la fine di febbraio.

A SPASSO PER IL TEMPO

Il nuovo grande titolo distribuito dalla Gametek, dopo Frontier, è Journeyman Project, un'interessante avventura spaziotemporale per CD-Rom. La recensione è slittata all'ultimo momento sul prossimo numero.

COSMIC SPACEHEAD

E' uscito proprio in questi giorni l'anomalo incrocio arcade-adventure edito dalla CodeMasters, tecnicamente non è niente di speciale, ma il pubblico più giovane potrebbe anche apprezzarlo.

WINTER CES

Come ogni dal 6 al 10 di Gennaio si terrà a Las Vegas l'edizione invernale del CONSUMER ELECTRONIC SHOW. Qualora vi capitasse di passare da quelle parti vi consiglio vivamente di fare una capatina al Convention Center, con un po' di sfortuna potreste anche imbattervi con i nostri Max (Luxor Hotel, Black Jack (avete visto l'asso dell'editoriale...), non potete sbagliarvi!) ed Alex...

TOP GAMES MACHINE

Grandi cambiamenti nella prima classifica di questo nuovo anno.
Formula 1 GP è stato relegato in 3 posizione in entrambi i sistemi (sento già le urla di gioia degli estimatori di pacman. NdSyOp).
Anche se nei sistemi MS-DOS le prime cinque posizioni se le giocano sempre gli stessi titoli, notiamo con piacere l'ascesa di Sensible Soccer e l'inserimento in settima posizione del nuovissimo Sam & Max.
Tutto cambiato per la classifica Amiga che vede in prima posizione a parimerito due ottimi prodotti, Alien Breed 2 e Turrican 3. Il gloriosissimo Superfrog che ha mantenuto la leadership per tantissimi mesi è al quarto posto (i Team 17 non si possono proprio lamentare... I loro giochi sono ovunque. NdSysOp).
Interessantissima la sfida tra Mortal Kombat e Body Blows Galactic vinta con ampio margine dal primo dei due. Cannon Fodder si insinua in settima posizione e Disposable Hero in sedicesima (facciamo una petizione per quest'ottimo shoot'em up).
Volete cambiare le sorti delle classifiche? Volete vedere il vostro titolo preferito in prima posizione? Se desiderate tutto questo allora non dovete fare altro che collegarvi al nostro BBS ULTIMO IMPERO allo 02/55303002 e VOTARE!

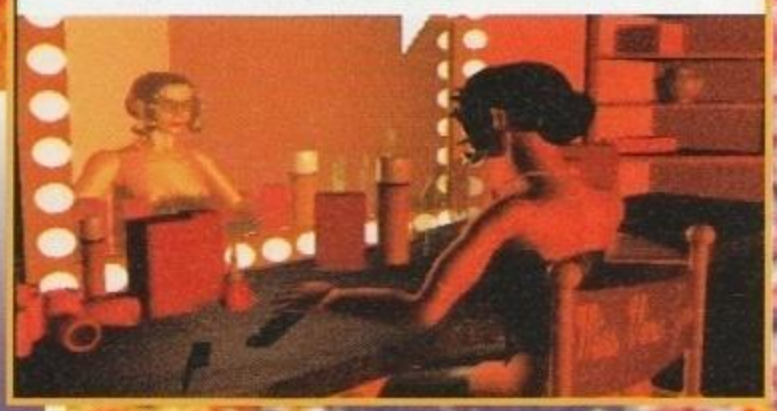
MS-DOS

#:Possibili risposte	:Percentuale
1:X-Wing	: 13.4 %
2:Day Of Tentacle	: 12.6 %
3:Formula one Grand Prix	: 10.3 %
4:Strike Commander	: 10.3 %
5:Syndicate	: 7.9 %
6:Sensible Soccer	: 7.1 %
7:Sam & Max	: 5.5 %
8:Indiana Jones IV	: 4.7 %
9:Monkey Island II	: 4.7 %
10:Ultima Underworld II	: 3.1 %
11:Alone in the Dark	: 2.3 %
12:Goblins 3	: 2.3 %
13:Flashback	: 1.5 %
14:Innocent	: 0.7 %
15:Rally	: 0.7 %
16:ALTRO	: 11.9 %

AMIGA

#:Possibili risposte	:Percentuale
1:Alien Breed 2	: 10.0 %
2:Turrican 3	: 10.0 %
3:Formula One Grand Prix	: 9.2 %
4:Super Frog	: 8.4 %
5:Goal!	: 7.5 %
6:Mortal Kombat	: 6.7 %
7:Cannon Fodder	: 5.0 %
8:Dune II	: 5.0 %
9:Flashback	: 5.0 %
10:Syndicate	: 4.2 %
11:Pinball Fantasies	: 3.3 %
12:Project-X	: 3.3 %
13:Gunship 2000	: 3.3 %
14:Body Blows Galacti	: 3.3 %
15:Sensible Soccer	: 2.5 %
16:Zool 2	: 2.5 %
17:Disposable Hero	: 0.8 %
18:Terminator 2 (Arcade)	: 0.8 %
19:ALTRO	: 8.4 %

Mi raccomando, fatemi fare bella figura e siate spontanei!



DYNABYTE ROSSO FUOCO

Late Night Sexy Show è già disponibile nei negozi, non recensito su questo numero a causa di uno spiacevole inconveniente tecnico. Per chi si fosse perso le varie preview comparse sui numeri precedenti, si tratta di un piccante quiz televisivo a sfondo sessuale cui prendono parte tutta una serie di bizzarri personaggi realizzati col 3D Studio...

NEI CIELI DELLA VIRGIN

Dopo il discusso Reach For The Skies la Virgin si affida ancora ai Rohan Software per una nuova simulazione di volo che dovrebbe vedere la luce la prossima primavera, il suo titolo è D-Day.

RYDER CUP

Non essendoci più spazio per la recensione, giusto un flash per segnalarvi l'uscita del secondo simulatore golfistico targato Ocean. Lasciatemi comunque dire che non si tratta esattamente di un capolavoro, anzi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM
CDR74/1 - CDR84/1

Premesso che tutti i CD-ROM sono CD-ROM, sappiate che CDR74/1 e CDR84/1 sono CD-ROM NEC. Anzi il meglio della gamma NEC é tra i lettori singoli più veloci sul mercato.

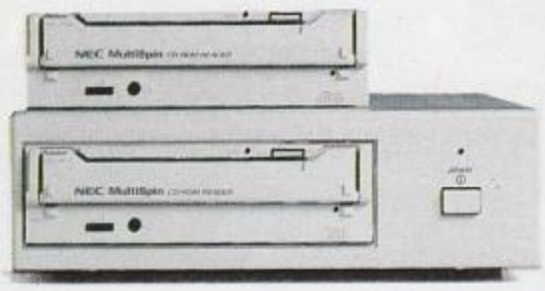
Eredi della grande esperienza della NEC, che è stata tra le prime ad esplorare questa frontiera tecnologica, questi due prodotti sono dotati delle più innovative potenzialità.

Doppia velocità di rotazione del disco, sistema di correzione errore (circuito ECC) a tecnologia MultiSpin, tempi d'accesso di 280 ms, transfer rate di 300 KB/s, memoria cache di 256KB, interfaccia SCSI 2 ad alta velocità e massima compatibilità fra piattaforme differenti, pulizia automatica delle lenti, doppio sportello antipolvere, compatibilità Kodak Photo CD (Multisessione).

Potremmo continuare ma forse è meglio che lo facciate voi. Dopo averli provati.

CDR74/1 Lit.980.000 (IVA esclusa)
CDR84/1 Lit.870.000 (IVA esclusa)
I prezzi possono subire variazioni senza preavviso.

NEC Italia S.r.l.
Direzione Generale
Via L. da Vinci 97 - Trezzano S/N (MI)
Tel. 02/484151 - Fax 02/48400875
Filiale di Roma:
Tel. 06/5920523-4-5 - Fax 06/5921043



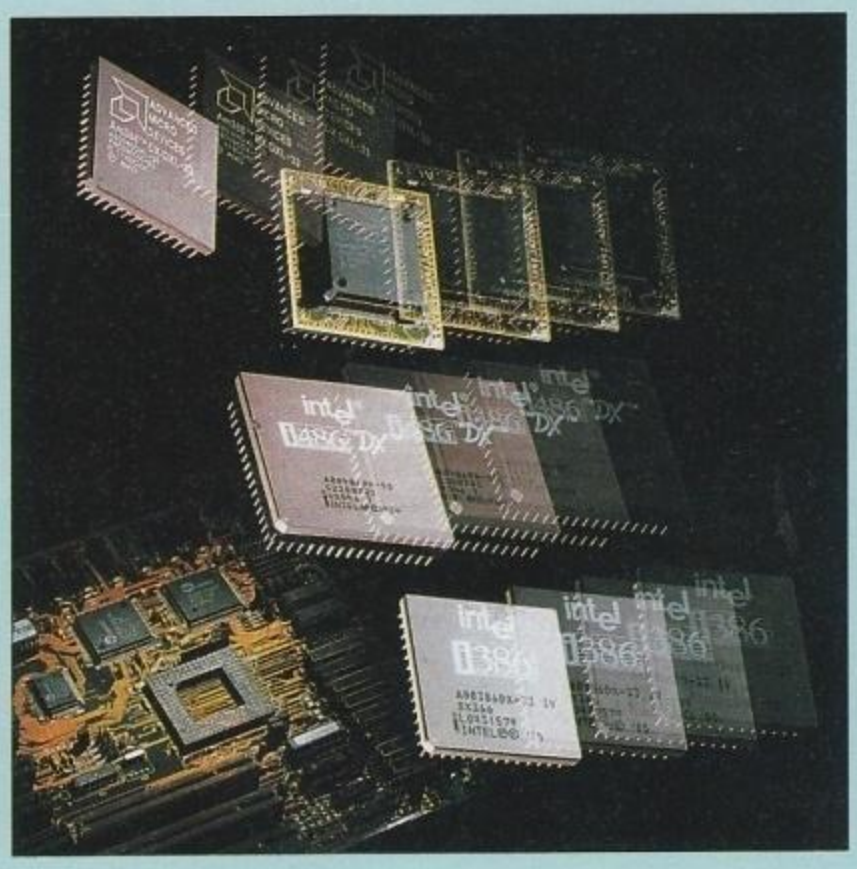
NEC

http://www.oldgamesitalia.net/

INTEL: IERI, OGGI E DOMANI

Il fatto che un colosso mondiale come la Intel, leader incontrastato nello sviluppo di chip per computer, organizzi a Berlino una manifestazione nella quale sono proprio i videogiochi i veri protagonisti, non può che essere una chiara testimonianza di come quello che fino a qualche anno fa veniva ancora considerato un campo secondario, o comunque estremamente settoriale, sia invece diventato un fenomeno di massa capace di supportare volumi d'affari a dir poco spaventosi...

Cominciando da un doveroso ringraziamento all'Ing. Mincuzzi e tutta la Intel per il cortese invito a prendere parte all'incontro, non nascondo una certa soddisfazione nel constatare come alla parola "videogiochi" non venga più associato quel passatempo per pochi "eletti" (possibilmente emarginati) così come una parte della stampa ci ha a volte tutti quanti etichettati. La celebre rivista Fortune ("Bibbia" della finanza planetaria, una sorta di Capital internazionale) dedica sull'ultimo numero un articolone sul fenomeno, anche se analizzando prevalentemente il fenomeno console, e il panorama che ne emerge è senza ombra di dubbio impressionante: giri d'affari per miliardi di dollari, oltretutto in continua crescita, e un fatturato complessivo non più troppo distante da quello dell'industria musicale al gran completo... Se TGM, assieme alle altre principali riviste del settore, è stata invitata alla manifestazione berlinese è quindi chiaro che anche alla Intel si devono essere resi conto di come, dopotutto, non siano solo le applicazioni gestionali ad aver decretato l'incredibile successo ottenuto dai PC in questi ultimi anni, ma anche i videogiochi (gli unici, o quasi, almeno a livello consumer, a spingere veramente l'hardware verso i suoi limiti) abbiano avuto un loro ruolo determinante.



Nonostante siano argomenti che generalmente lasciamo alle pagine di PC Action, ecco a voi una breve storia dell'azienda californiana...

Venticinque anni fa, nella primavera del 1968, la Intel vide la luce grazie a Gordon Moore e Bob Noyce (co-ideatore del circuito integrato); provenienti entrambi dalla Fairchild Camera & Instrument Corp., una delle più grandi compagnie produttrici di circuiti integrati.

La Intel nacque come una

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

news

piccola ma ambiziosa compagnia, tanto da essere diventata oggi il colosso che tutti conosciamo, con uffici in tutto il mondo (quello di Milano è stato aperto nel 1979), e una vasta gamma di prodotti diretti ai consumatori finali e alle grandi aziende. Sappiamo tutti per cosa è nota, oggi, e cioè per i vari 486 e il Pentium (chi non conosce il classico 'bollino blu" alla Chiquita con scritto "Intel Inside"?), all'inizio però aveva ben poco a che fare con i microprocessori, visto che era specializzata soprattutto nelle memorie di vario tipo (DRAM - introdotta nel 70 - e EPROM - introdotta nel 71, per esempio), creando di fatto un mercato per la tecnologia delle memorie a semiconduttori. E come si è arrivati alla situazione attuale?

Più o meno tutto cominciò con il 4004, un microprocessore multifunzione adatto a mille impieghi differenti lanciato subito dopo l'ingresso in borsa della Intel. Subito dopo venne l'8008, il primo microprocessore a otto bit (ne hanno fatta di strada...). Nel 1974 fu lanciato l'8080 (ci stiamo avvicinando), e nel '76 viene presa la decisione di continuare lo sviluppo dell'8086 (il primo Intel a 16bit) insieme all'iAPX 432, un incredibile microprocessore a 32bit, fin troppo avanti per il suo tempo, che avrebbe dovuto sostituire la serie 8080 e che presentava caratteristiche incredibili, riprese solo più tardi per il Pentium. Purtroppo lo sviluppo di questa "bestia" non venne mai portato a termine, altrimenti a quest'ora, con ogni probabilità, non avremmo tutti i problemi di gestori di memoria vari, sistemi operativi incasinati e via dicendo, visto che insieme all'iAXP 432 doveva essere sviluppato una specie di nuovo DOS. Vide invece la luce l'8088, il chip a 16bit che venne utilizzato dall'IBM per i suoi PC a partire dal 1981. Nel 1985 la stessa IBM annuncia l'avvento del PC AT, basato sulla tecnologia 286, sviluppata dall'Intel, che a sua volta esce dal mercato DRAM in seguito a una serie di manovre poco pulite effettuate dalle compagnie nipponiche. Cominciano i licenziamenti dovuti alla diminuzione della domanda. Viene introdotto il 386, e nel 1986 la Compaq comincia a produrre PC basati su questa tecnologia.

Nel 1988 Intel si lancia nella tecnologia della cosiddetta "flash memory", un dispositivo di storaggio dei dati a stati solidi cancellabile elettricamente (potenziale sostitutivo di dischi e cose varie). Nel marzo del 1989 viene lanciato il primo 486, e nel 1991 viene annunciato l'abbandono dello sviluppo delle EPROM in favore delle flash memory. Nel 1992 viene lanciato l'Overdrive, un microprocessore da affiancare al 486 capace di raddoppiare letteralmente (o quasi) tutte le prestazioni del "fratellone", e nel marzo del 1993 (io sto scrivendo ancora nel '93, ma voi starete probabilmente leggendo nel '94...) viene annunciato il lancio del Pentium (alias "586", termine che è stato scartato per la non brevettabilità numerica delle progressioni numeriche), l'ultimo grande "muscolo" Intel in ordine di tempo, capace muovere una quantità incredibile di dati a una velocità ancora più incredibile, dotato di caratteristiche semi-rivoluzionarie tipo tolleranza dei difetti, controlli interni e via dicendo. Per adesso il Pentium è più o meno sinonimo di fantascienza, e i PC basati su questo chip sono ancora parecchio costosi, ma chi può dire quanto durerà? E comunque, che cosa staranno mai preparando per il futuro prossimo?

A quanto pare ci aspetta tutta una serie di sorprese: la Intel si sta lanciando nel campo delle telecomunicazioni passando attraverso i PC... Questo vuol dire trasmissione di dati, immagini e suoni (che poi son sempre dati) attraverso i PC con l'ausilio di tutte le tecnologie più avanzate disponibili. Se un sistema del genere dovrebbe avere successo, aumenterebbe la richiesta di PC, aumenterebbe il volume complessivo dell'industria dei PC e renderebbe necessario un movimento sempre maggiore di MIPS (Millions Instructions Per Second), effettuabile, ovviamente, mediante i nuovi processori Intel! Vuol dire che tra un po' accenderò il computer per vedere il faccione di MA che non ha ancora finito di grabbare le foto perché alle prese con i suoi soliti intermezzi dispersivi? Piuttosto cambio lavoro...

Max Reynaud

http://www.oldgamesitalia.net/

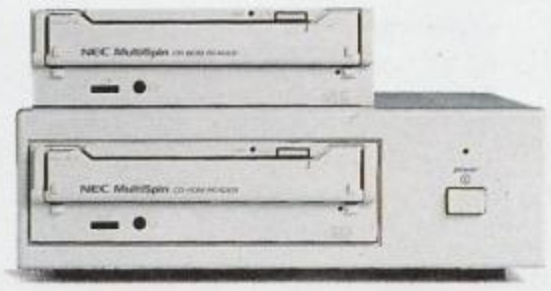
Tutti

i CD

sono

uguali.

I CD-ROM no.



DORLAND

NEC

http://www.oldgamesitalia.net/

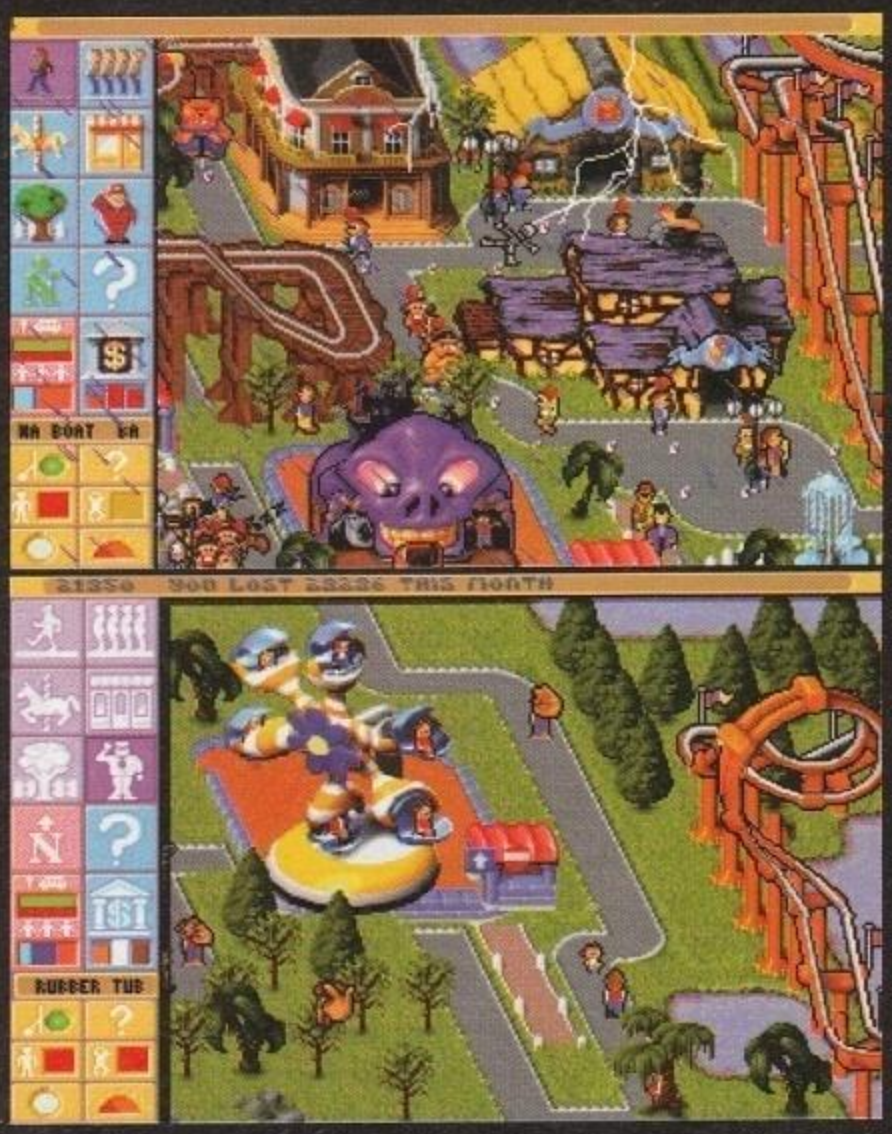
http://www.oldgamesitalia.net/

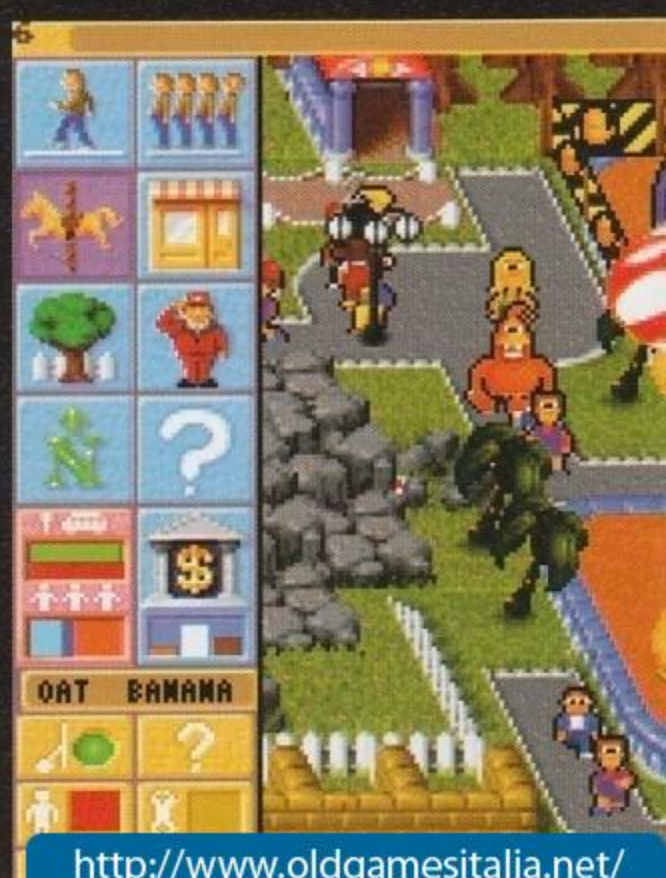
BULLFROG: ISPIRAZIONI DIVINE

Ospite illustre, assieme a Richard Garriott e Chris Roberts, della manifestazione berlinese promossa dalla Intel, Peter Molyneux ha illustrato ai curiosi spettatori le meraviglie del suo personalissimo parco giochi, soffermandosi poi, in compagnia della stampa specializzata, sui nuovi progetti di chi, in questi ultimi anni, ha saputo puntualmente stupirci con i due Populous, Powermonger e il potentissimo Syndicate...

Certamente ricorderete le prime immagini comparse sul numero estivo dei tre nuovi titoli Bullfrog (spero proprio di sì, visto che siamo stati la prima rivista del mondo a pubblicarle... Come sempre modestamente parlando!), bene, perché in questi sei mesi i progetti hanno naturalmente proseguito nel loro sviluppo, cominciando ad assumere un aspetto via via più definitivo.
Partiamo comunque da quello che allora avevamo lasciato per ultimo, e che invece sarà il primo a vedere la luce a cavallo fra la fine di Febbraio e l'inizio di Marzo (almeno secondo le previsioni più recenti): THEME PARK.

A quanto pare Michael Jackson non è il solo ad avere sempre desiderato un Luna Park tutto per sé, ma se la popolare popstar di plastica non ha badato a spese e se l'è costruito sul serio nel "cortiletto" di casa sua, il nostro buon Peter ha dato vita alle sue fantasie più "infantili" nel modo a lui più congeniale: programmandosele.
Anche se a prima vista potrebbe non sembrare, perché graficamente non assimilabili, il nostro Peter ha voluto ugualmente sottolineare come Theme Park sia a tutti gli effetti la "più recente evoluzione del concetto Bullfrog di "intelligenza artificiale", concetto questo sbocciato con Populous, evoluto con Powermonger e sviluppato ulteriormente in Syndicate". Cosa vuole intendere con simile affermazione? Semplice, che il perno focale di ogni loro produzione è sempre stata la cura quasi maniacale impiegata nell'attribuire a ciascun personaggio del gioco la propria personalità: caratteristiche specifiche che ne contraddistinguano univocamente il proprio comportamento su schermo. Da questo punto di vista Theme Park rappresenta "il culmine attuale del "data-base comportamentale" Bullfrog: ogni singolo visitatore del vostro parco non solo possiede gusti propri, ma svilupperà nel corso del gioco il suo gradimento nei confronti di un'attrazione o dell'intero complesso in modo da influenzarne sensibilmente l'atteggiamento". I personaggi non vagabonderanno quindi per il parco in modo casuale, ma seguiranno precisi schemi logici indotti dalla loro "scheda personale", e non tarderanno a manifestare in maniera piuttosto evidente il loro stato d'animo, magari con fragorosi sbadigli o nuvolette di costernazione sopra la testa, giusto per fare un esempio. Il programma tiene inoltre in considerazione la progressione cronologica degli spostamenti dei visitatori all'interno del parco, e qui, già che ci sono, apro una parentesi: al giocatore è permesso modificare in ogni momento l'"intensità" di ciascuna attrazione, è cioè possibile rendere l'ottovolante più veloce, la casa stregata più paurosa, ... Queste scelte potranno rendere l'attrazione più o meno stimolante per il vostro pubblico, ma al tempo stesso, aumentando il ritmo, si potrebbe verificare in tempi anche brevi un preoccupante surriscaldamento dei macchinari, con conseguente necessità di chiudere la singola struttura per provvedere alle opportune riparazioni. Ma si parlava di come i visitatori ne rimangono influenzati... Bene, ammettiamo che ci sia un bel chiosco di hot dog vicino al vascello pirata, e quindi settiamo la velocità al massimo con una serie impressionante di giri della morte. Uno potrebbe farsi un panino prima di salirvici sopra: per i più forti di stomaco un grande divertimento, ma qualche altro potrebbe anche risentire del trattamento e vomitare tutto quello che gli rimane nelle budella attorcigliate... Comprenderete anche voi come assai difficilmente quest'ultimo avrà apprezzato la sua giornata nel vostro parco, senza contare che se non ripulite il tutto in fretta anche gli altri visitatori potrebbero rimanerne piuttosto contrariati!
Altra cosa che mi ha fatto veramente ridere è la presenza di gruppi di "punk" che possono di tanto in tanto fare capolino in mezzo al pubblico, malmenando i poveri spettatori e rifilando botte da orbi al personale di servizio. Fate in modo di sbatterli fuori, e in fretta, altrimenti la vostra fama rischierà di crollare al tappeto.
Non rimane che spiegare brevemente lo scopo del gioco, che è quello di diventare il parco di divertimenti numero uno al mondo, sconfiggendo l'agguerrita concorrenza degli altri 39 contendenti. A

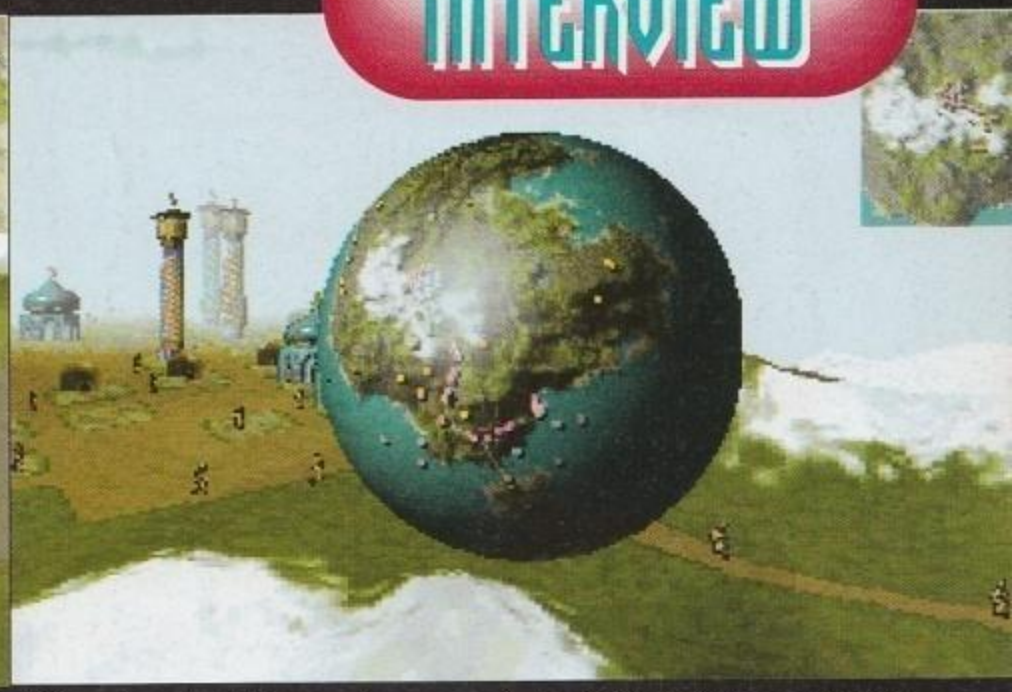




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tale proposito è possibile richiamare tutta una serie di classifiche (parco più divertente, visitato, caro, pericoloso...) che vi daranno un'idea generale del vostro gradimento. Trattandosi poi di un gioco strutturalmente manageriale, non potevano certo mancare un'infinità di parametri alterabili che vi consentiranno da una parte di modificare i prezzi dei biglietti, delle vivande, il numero del personale e via dicendo, dall'altra di ampliare il parco mediante un funzionalissimo editor modello Sim City (veramente eccezionale, per immediatezza, il collocamento delle varie attrazioni, con una nota di particolare merito per l'ottovolante la cui configurazione è versatilmente modificabile con grande facilità).
Detto questo, visto che la data di uscita già la sapete, non rimane che informarvi dei formati previsti: PC e Amiga, con entrambe le versioni su CD a seguire.
Passiamo così a MAGIC CARPET, indubbiamente di maggiore impatto, almeno da un punto di vista puramente visivo. Date un'occhiata alle foto e quindi vi potrebbe sorgere spontanea la medesima domanda che ho subito rivolto a Peter, e cioè dal momento che le splendide routine si sarebbero potute facilmente adattare, come mai non abbiano optato per il solito simulatore di volo. La risposta è stata "Because they're so boring...". A prescindere dalla sua particolare avversione per questo genere di giochi, lo scopo che si sono preposti alla Bullfrog non sarebbe mai e comunque stato quello di realizzare un ultrarealistico simulatore in cui il giocatore si perdesse in un mare di tasti funzione e un manuale esagerato, anche se tecnicamente possibile, l'obbiettivo è di riuscire ad attrarre e appassionare "anche qualche d'uno che non abbia mai giocato a un videogame in vita sua!".
La risposta è ancora un po' presto per darla, ma di sicuro, anche questa volta, hanno saputo realizzare qualche cosa di diverso, di assolutamente nuovo e rivoluzionario.
Occupiamoci così del programma: il motore tridimensionale funziona che è una meraviglia, scartato il Voxel (perché troppo esigente come memoria occupata) si è deciso per una struttura di base interamente poligonale, naturalmente texture mapped e gourad shaded, con un risultato finale che si commenta da solo. Cosa effettivamente si debba fare nel gioco è ancora da decidersi, visto che per il momento si può solo andare in giro a sparare a qualche demone volante o incenerire la vegetazione sottostante, ma la prima sensazione è quella di un'esperienza surreale altamente affascinante.
Fra le caratteristiche più interessanti si segnala la possibilità di passare da bassa ad alta risoluzione in tempo reale, senza sensibili rallentamenti dello scrolling, anche se con dimensioni ridotte, e soprattutto la predisposizione all'effetto 3D con occhialini (avete presente quelli con una lente verde e rossa?). A dire il vero non è che Peter sia troppo entusiasta dell'effetto che questi generalmente hanno sulla vista (nemmeno io, a dire il vero), e non è quindi escluso che l'opzione possa venire esclusa dalla versione definitiva.
Aspetto ampiamente sottolineato nel corso della breve dimostrazione è l'interazione con il mondo esterno, nel senso che questo proseguirà nel suo "sviluppo" indipendentemente dalle vostre azioni. Ma non è tutto, se ad esempio abbattete un drago sopra una collina, lo vedrete crollare al suolo, ma non certo per scomparire lampeggiando dopo qualche secondo... Ripassate da quelle parti e ritroverete la sua carcassa così come l'avete lasciata.
Un discorso particolare la merita poi la splendida animazione del personaggio principale, anche la Bullfrog, al pari di tutti i principali sviluppatori software del mondo, ha recentemente installato nei suoi uffici delle work-station Silicon Graphics, fra l'altro utilizzate anche per il disegno dei vari edifici di Theme Park. I circa mille frame di animazione del protagonista sono un ottimo esempio di cosa si può facilmente ottenere con simili macchine.
Di notevole impatto anche la mappa di gioco: una sfera sulla quale sarà evidenziata la zona di territorio già esplorata. Una di quelle chicche che, messe assieme, servono poi a fare la differenza.
Non rimane che comunicarvi la data di uscita, al momento prevista per la prossima estate (ma non contateci più di tanto). La prima versione sarà naturalmente quella PC, è esclusa una conversione per Amiga, mentre si potrebbe parlare di una per CD32, tenuto in seria considerazione anche il 3D0.
Chiudiamo questa parentesi Bullfrog con CREATION, anche se per ragioni di spazio devo essere estremamente conciso: si tratta, in parole molto povere, di una versione subacquea di Magic Carpet. Il motore tridimensionale è infatti lo stesso, solo che questa volta l'ambientazione è nel cuore degli abissi...

Max

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EXTREMIS...

Vi piaciono le atmosfere claustrofobiche, i corridoi bui, gli armamenti pesanti, la tecnologia militare e gli alieni che escono fuori dalle "fottute pareti" (così dicono nel film...)? Beh, a me sì, perciò mi sono subito accaparrato la preview del nuovo gioco della Delphine Software, In Extremis che, vi assicuro, promette molto bene.

Come tuttte le preview che si rispettino dovrei or ora partire introducendo la trama di questo nuovo gioco: purtroppo non ho press release su cui basarmi e perciò vedrò di buttar giù un resoconto intuitivo di che cosa sta per succedere sui vostri monitor.

Per ragioni a noi parzialmente ignote un gruppo di sudici alieni (o mostri mutanti, o pannocchie avariate, o qualsiasi altra cosa brutta e malsana che vi viene in mente) ha deciso di introdursi in una base scientifica sotterranea nascosta da qualche parte nello spazio, e così, per evitare future invasioni, fuoriuscite di materiali biologicamente dannosi, distruzione di anni di ricerche etc, etc (fate un po' voi), si è prontamente deciso di mandare un solo uomo per eliminare la feccia verdastra e raggiungere ancor vivo il computer principale (che logicamente si trova all'ultimo piano) da dove sarà possibile porre rimedio alla gravosa situazione; fortunatamente il giovane eroe che voi interpreterete ha dalla sua parte il meglio della tecnologia e un decente armamento per superare indenne i numerosi pericoli che strisciano in giro per la base (un calssico: uno contro tanti, ma molto cattivo), compito che, come vedremo, dovrà svolgere in tempi relativamente ristretti.

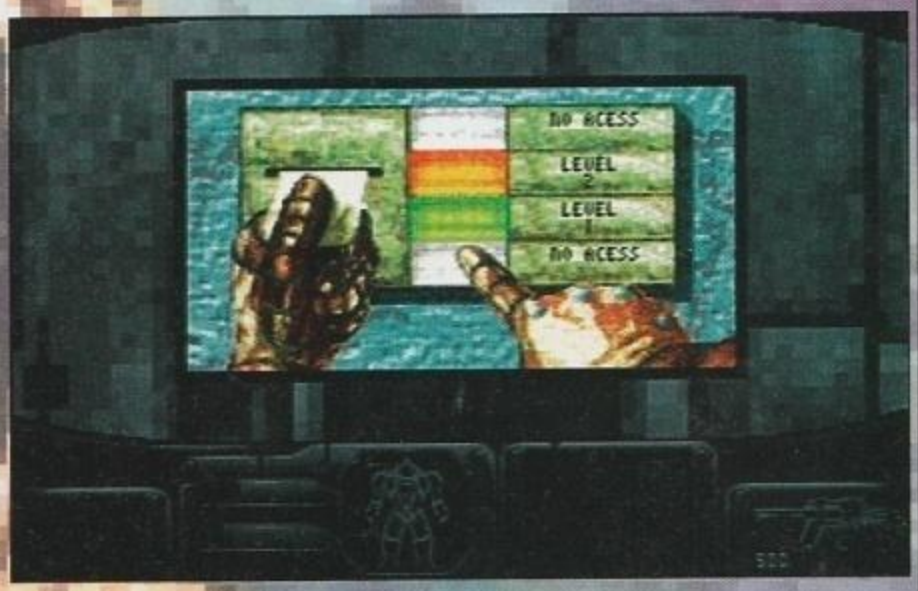
Appena caricato il demo giocabile ci si trova direttamente al comando del nostro uomo con una buona visuale in prima persona del mondo che lo circonda; in basso a sinistra abbiamo il radar (inizialmente spento), un indicatore dello stato dell'armatura esterna con due barre di differente colore e il tipo di arma che state momentaneamente utilizzando con il numero di colpi ancora a disposizione. Le due barre rappresentano la quantità di ossigeno a vostra disposizone (quella verde) e l'energia dello scudo protettivo della tuta spaziale (di colore arancione); sfortunatamente, benché sia possibile ricaricare la potenza dell'armatura con degli appositi iniettori che troverete lungo il percorso, non è possibile aumentare la vostra riserva di ossigeno, e ciò significa che

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il tempo a vostra disposizione per portare a termine la missione è alquanto limitato, costringendovi ad agire molto in fretta. Al centro dello schermo è presente un bel mirino fisso con cui blastare via alieni troppo desiderosi di conoscervi, e inoltre è possibile attivare attraverso il menu dell'inventario la visione ad infrarossi (utile se salta la luce) e, come già detto, il rivelatore di movimento. Lo scopo del gioco sembra perciò quello di esplorare i vari corridoi e stanze del complesso alla ricerca di speciali pannelli contenenti utili oggetti (tessere magnetiche con cui attivare gli ascensori o aprire le porte chiuse, bombe al plasma, iniettori di energia, armi e munizini extra, etc), e raggiungere vivi e vegeti l'ascensore con cui vi potrete spostare verso un nuovo livello.



L'interazione con il resto del mondo è praticamente nulla; gli oggetti da raccogliere sono tutti nei pennelli di cui ho parlato sopra, mentre gli altri componenti del mondo esterno sono messi lì solo per rendervi più difficile il movimento e arduo il puntamento della vostra arma. Gli alieni (molto grossi ma disegnati un po' alla buona), spuntano fuori all'improvviso da porte e angoli ciechi mettendo nel giocatore un senso di tensione costante, non diminuito dalla presenza del radar che indica solo approssimativamente la loro posizione; muoversi in giro per le varie stanze è abbastanza semplice e graficamente gratificante (bellissimi i corpi di uomini morti appesi al soffitto con delle bave verdastre che gli gocciolano per terra), e inoltre è possibile far correre il proprio personaggio e farlo strisciare per inquadrare meglio alcuni alieni piuttosto bassi.

Il gioco probabilmente sarà diviso in più missioni da portare a termine velocemente (tutti da finire "In Extremis"), in cui non dovrete fermarvi a risolvere trabocchetti o puzzle vari, ma vivrete in costante tensione per la paura di vedervi comparire da dietro un angolo un'affamata orda di alieni: in poche parole un sacco di azione arcade, adrenalina alle stelle e una buona dose di ricerca per riuscire a trovare tutto quello che vi servirà per arrivare vivi alla fine del livello.

La grafica è, come ho già accennato, molto ben pensata (computer che si accendono e spengono, scariche elettriche che fuori escono da cavi scoperti, rappresentazioni olografiche in mezzo alla stanza, corpi sparsi qua e là, e cose simpatiche di questo genere), purtroppo non è molto particolareggiata (considerando che vi potete muovere in più direzioni come in Ultima Underworld non ci potevamo aspettare di molto meglio), anche se dà benissimo l'idea di chiuso e di ristretto necessaria a rendere costante la tensione nel gioco.

La versione definitiva dovrebbe esser disponibile per la recensione già il mese prossimo (così mi ha per lo meno assicurato Max), per saperne di più non ci resta che aspettare, vedere e sperare in un nuovo capolavoro della casa francese.

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

COMPUTER, VIDEOGAMES & ACCESSORI

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO: 02 - 39260744 (5 LINEE R.A
FAX 24 ORE: 02 - 33000035 (2 LINEE R.A.
TEL. ORDINI: 02 - 33000036 (5 LINE

AMIGA CD 32

NUOVA CONFEZIONE CON 2 GIOCHI OMAGGIO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI A32 CD

JAMES POND 2	L. 68.000
ZOOL (AGA)	L. 68.000
PINBALL FANTASIES	L. 68.000
SLEEPWALKER	L. 68.000
D'GENERATION	L. 68.000
SENSIBLE SOCCER	L. 68.000
F17 CHALLENGE	L. 68.000
PROJECT X	L. 68.000
ALIEN BREED-SPECIAL ED	L. 68.000
QWAK	L. 68.000
JURASSIC PARK	L. 68.000
LEGEND OF SORASIL	L. 68.000
DEEP CALL	L. 68.000
COMPOSER QUEST	L. 68.000
SURF NINJAS	L. 68.000

OFFERTISSIMA
NIGEL MANSELL F1
L. 68.000

ALFRED CHICKEN	L. 68.000
HUMANS 1 & 2	L. 68.000
ELITE	L. 68.000
OVERKILL AN OTHET	L. 68.000
LOTUS TURBO TRILOGY	L. 68.000
WHALES VOYAGE	L. 68.000
AMIGA CD AMERICAN FOOTBALL	L. 68.000
DEFENDER CROWN II	L. 68.000
GUINNES DISC RECORDS II	L. 68.000
GUIP	L 68.000
TOTAL CARNAGE	L. 68.000
INFERNO	L. 68.000
JAMES POND 3	L. 68.000
ZOOL II	L. 68.000
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.	L. 68.000
LITILL DIVILL	L. 68.000
UTOPIA 2	L. 68.000
GENESIS	L. 68.000
EXILE	L. 68.000
J. BARNES EUROPEAN FOOTBALL	L. 68.000
MICROCOSM	L. 68.000
LIBERATION	L. 68.000
CHAOS ENGINE	L. 68.000
URIDIUM II	L. 68.000
T.F.X.	TELEFONARE
BUBBLE & SQEAK	L. 68.000

3DO

3DO PANASONIC + Gioco Crash & Burn

OFFERTA SPECIALE

Versione PAL imminente

TITOLI 3DO

INTERPLAY FOOTBALL	TELEFONARE
BIRDS LIFE	TELEFONARE
OCEAN BELOW	TELEFONARE
TWISTED	TELEFONARE
MAD DOG MCCREE	TELEFONARE
DRAGON LAIRS	TELEFONARE
PUTT-PUTT'S FUN PACK	TELEFONARE
FATTY BEARS BIRTHDAY SURPRISE	TELEFONARE
JOINS THE PARADE	TELEFONARE
COWBOY CASINO	TELEFONARE
TOTAL ECLIPSE	TELEFONARE
CPU BACH	TELEFONARE
LEMMINGS	TELEFONARE
SPACE SHUTTLE	TELEFONARE
THE ANIMALS	TELEFONARE
DRAGON TALES	TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBAL	TELEFONARE
ROAD RASH	TELEFONARE
SHOCK WAVE	TELEFONARE
PGA TOUR GOLF	TELEFONARE
MICROCOSM	TELEFONARE

NEO GEO

CON 1 JOYSTICK, ALIMENTATORE E CAVO

OFFERTA SPECIALE

TITOLI NEO GEO

3 GOUNT BOUT WRESTLING	L. 269.000
ART OF FIGHTING	TELEFONARE
BASKETBALL STARS	L. 99.000
BOXING ACTION GAME	L. 149.000
BURNING FIGHT	L. 75.000
BLUE'S JOURNEY	L. 89.000
CROSSED SWORDS	L. 199.000
CYBER LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 169.000
FATAL FURY	L. 149.000
FATAL FURY 2	TELEFONARE
FOOTBALL FRENZY	L. 149.000
GHOST PILOT	TELEFONARE
KING OF THE MONSTER	L. 115.000
JOY - JOY	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 69.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
MUTATION NATION	L. 139.000
NINJA COMBAT	L. 129.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	TELEFONARE
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	TELEFONARE
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER BASEBALL 2020	L. 188.000
SUPER SIDE KICKS	L. 265.000
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP HUNTER	TELEFONARE
TOP PLAYERS GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES II	TELEFONARE

SEGA MEGA CD 2

COMPLETO CON 1 GIOCO OMAGGIO

L. 529.000

OLTRE 50 GIOCHI A PARTIRE DA L. 29.000

NOI NON UTILMIZZIAMO IL SERVIZIO POSTALE...
USIAMO IL CORRIERE ESPRESSO AL COSTO DEL SERVIZIO POSTALE !
PROVA IL NOSTRO STRABILIANTE "SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA"

3DO
32 bit

ATARI JAGUAR
64 bit

SuperNintendo
16 bit

MEGADRIVE
16 bit

A 32 CD
32 bit

GAME GEAR
8 bit

GAMEBOY
8 bit

NEO GEO
32 bit

TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI. TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PREVIEW

PRODIGI IN SHAREWARE

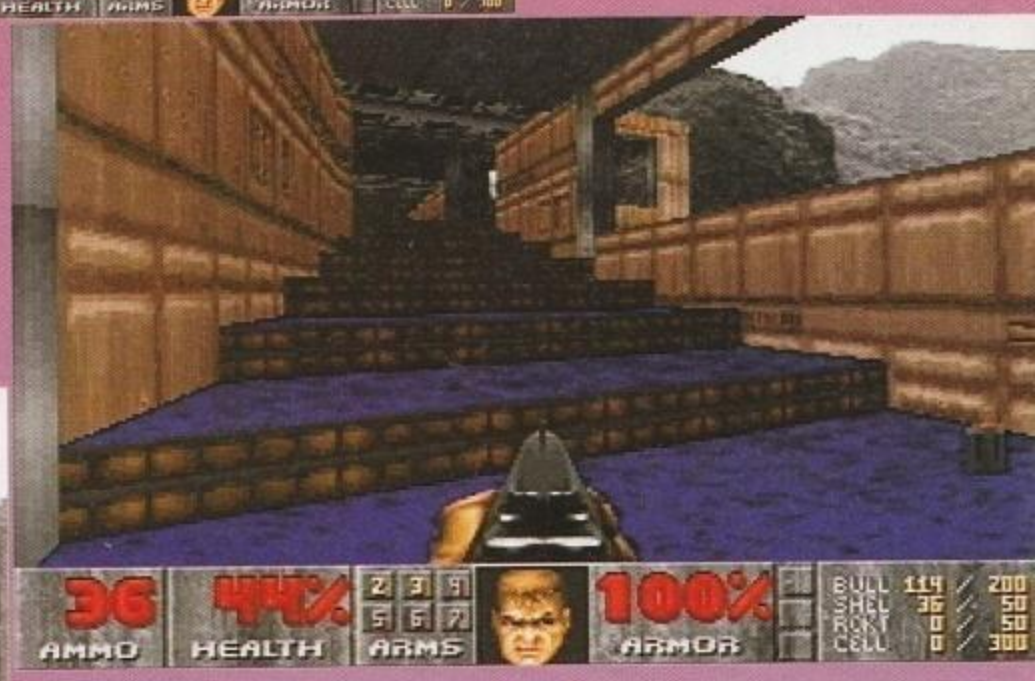
Gli autori di Wolfenstein 3D tornano alla ribalta con un nuovo gioco, anche questo di pubblico dominio. Si tratta di Doom...

Alla ID Software si vede che lo shareware fa bene al cuore e al portafoglio. Dopo essersi imposti con Wolfenstein 3D, le cui routine permettevano a un misero 286 di esprimere una velocità d'azione senza precedenti, e dopo la versione "più potente e cattiva", lanciata nel mercato europeo dalla Psygnosis, il cui nome era Spear Of Destiny, ecco nuovamente fra noi i giustizieri del PD, pronti a stupirci anche questa volta con qualcosa di altamente spettacolare.

Doom... mmh, destino.

La struttura è sostanzialmente la stessa di W3D: un sacco d'azione, un sacco di velocità e un sacco di violenza. Anche lo stile di gioco è molto simile, per non dire uguale (vabbè, ormai l'ho detto), ma molte sono le novità e, per non perderne nemmeno una, cominciamo dall'inizio.

Dunque, il gioco è diviso in tre scenari principali. Ognuno di questi è caratterizzato da una mappa veramente notevole, mappa che a sua volta, come potrete verificare coi vostri stessi occhi, comprende numerose sezioni ognuna fornita di proprie specifiche peculiarità. Torniamo agli scenari. Dicevamo che ognuno di questi è sostanzialmente diverso dall'altro, anche se sono accomunati da dei nomi molto simili: Knee-Deep In The Dead, The Shores Of Hell e Inferno. La versione shareware è composta esclusivamente dal primo dei tre, peraltro completo sotto ogni suo aspetto (a tale proposito apro una parentesi, se v'interessa è disponibile su Ultimo Impero). Per avere gli altri due, oltre al manuale, non dovrete fare altro che richiederli direttamente alla ID Software pagando quaranta dollaroni, il che significa circa settantamila lire (beh, onesto come prezzo...), a meno che, come è successo per W3D, non ne venga commercializzata una versione ancora più massiccia.



Spiegata questa formalità, direi di tornare al gioco.

I livelli di difficoltà sono quattro, e possono essere riassunti brevemente con altrettanti termini estremamente significativi: scarsone, normale, difficile e impossibile.

Come detto, sembra di trovarsi di fronte a un upgrade di W3D in tutti i sensi. La grafica è molto più bella, spettacolare e varia (i nemici spaziano dai mercenari armati fino ai denti per arrivare a schifossisimi mostri sputafuoco), le routine sono state ulteriormente migliorate e la camminata del protagonista ancora più realistica, con un ondeggiamento della visuale tremendamente d'impatto.

Come già detto l'azione è di gran lunga più varia, anche se si tratta, come al solito, di uccidere tutti, prendere le chiavi e aprire le porte. Dicevo. E' la stessa struttura dei livelli a rendere il tutto più vario: ci sono passaggi segreti, saliscendi continui, zone al chiuso e zone all'aperto, s'interagisce in maniera molto più elevata col fondale (è possibile far saltare i bidoni pieni di acido, ad esempio) e, forse, a quest'incremento contribuisce anche l'ambientazione fantasy piuttosto che storica.

Come in W3D è possibile cambiare armi e scegliere se avere la visuale a tutto schermo o meno, ma stavolta le opzioni e i tasti funzione non si limitano a questo. Ci sono opzioni di automapping, di selezione del livello di dettaglio, che anche al minimo è una figata immensa, per il volume delle musiche e degli effetti sonori e per un sacco di altre cose che adesso non mi vengono in mente (colpa di Max che mi sta mettendo fretta...).

SHIN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RICOMINCIANO LE BATTAGLIE INSULARI...

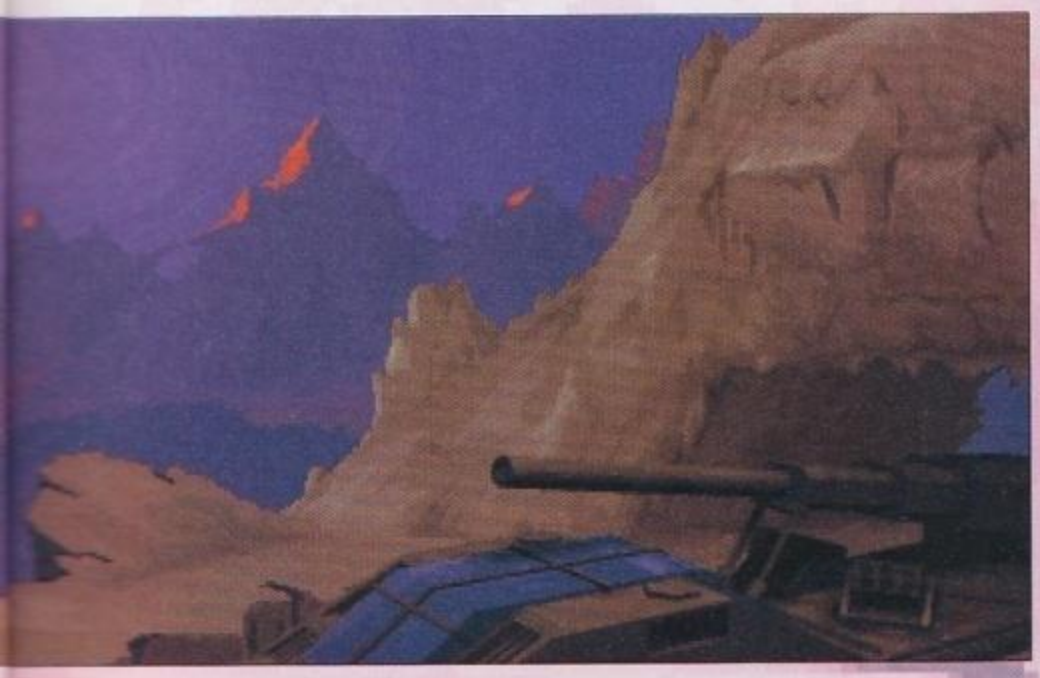
Dopo il non indifferente successo ottenuto da Battle Isle, atipico e decisamente appassionante wargame uscito un paio di anni addietro, la tedesca Blue Byte ritorna all'attacco con il suo seguito ufficiale...

Prima di iniziare questa preview, però, si rende necessario, soprattutto nei confronti dei lettori che leggono TGM da poco tempo, o di coloro che non hanno mai visto o sentito parlare di questo gioco, ricordarvi com'era strutturato l'appena menzionato Battle Isle.
La situazione storica era cronologicamente inquadrabile agli inizi della seconda guerra mondiale, e riprende alcuni conflitti strategici (come attacchi per mare, guerra di logoramenti con trincee e pezzi di artiglieria, assalti di fanteria, battaglie aeree...) che hanno caratterizzato gli scontri armati fra Tedeschi e Francesi. Lo scopo era, ovviamente, quello di vincere la fazione nemica, impersonata dal computer o da un vostro amico (in entrambi i casi tramite lo split screen), e questo si otteneva conquistando il quartier generale nemico.
Nella sua essenzialità, Battle Isle garantiva ugualmente una componente strategica più che adeguata, con l'interessante possibilità di riparare i propri mezzi o costruirne di nuovi tramite dei punti guadagnati ogni turno, e accreditati a seconda dei quartier generali posseduti e delle officine.
Ok, ora che vi ho rinfrescato la memoria con questa breve "ri-recensione", posso finalmente passare alla preview vera e propria...
Anzi non ancora! In effetti bisogna prima menzionare anche un altro titolo, sempre Blue Byte, che rappresenta l'anello di congiunzione fra il primo e questo secondo Battle Isle: Historyline 1914-1918. Trattasi infatti di una semplice evoluzione dell'engine di gioco, al quale sono state implementate tutta una serie di sequenze tridimensionali di combattimento dalla grande spettacolarità.
Ed eccoci così, finalmente, a questo Battle Isle 2, cominciando col parlare dell'ambientazione che fa da sfondo allo svolgersi dell'azione: questa, ora, non è più vincolata alla seconda guerra mondiale, ma riprende alcune situazioni diverse più o meno reali, come ad esempio un'attacco nella giungla amazzonica o un attacco via aria o via mare. I colori utilizzati sono senz'altro di più e anche la definizione grafica è stata migliorata (date un'occhiata alle foto, se non lo avete ancora fatto) a cominciare dai vari veicoli per arrivare fino al quartier generale nemico, che nel primo episodio non brillavano certo per dettaglio.
Un'altra evidente miglioria è stata apportata all'informazione che il computer vi dà sui mezzi bellici: nel primo Battle Isle, infatti, l'immagine del mezzo appariva graficamente come una foto anni '30 (un bianco e nero sbiadito che diventa praticamente una scala di marroni), ora, invece, l'immagine del mezzo viene fatta roteare sull'asse centrale, di 360 gradi e la descrizione tecnica (ovverossia peso del mezzo, la sue dimensioni, il tipo di armi supportabili, il carburante ancora a disposizione...) è molto più dettagliata, dando così al giocatore un'esatta indicazione sulle potenzialità del mezzo in questione.
Risulta molto rilevante anche il cambiamento grafico durante le scene di combattimento. Prima di tutto la visuale: si è partiti da quella semplicemente aerea del primo Battle Isle, poi in Historyline si è passati a quella soggettiva tridimensionale, e ora potrete gustarvi la battaglia secondo varie angolazioni (purtroppo il demo inviatoci dalla Blue Byte è autogiocato, quindi non so dirvi se potrete controllare effettivamente voi i vari punti di vista o se questi sono gestiti dal computer...). A quanto pare sono anche stati corretti anche alcuni bug presenti in Historyline, come, ad esempio, lo sfarfallio

http://www.oldgamesitalia.net/

dello sprite degli aerei, presente quando questi ultimi raggiungono la fine dello schermo.
Passiamo, ora, ai cambiamenti strutturali del gioco che, sebbene siano numericamente inferiori rispetto a quelli grafici, hanno anch'essi la propria importanza. La prima cosa che sarà saltata all'occhio a tutti coloro che hanno già visto almeno una volta il primo Battle Isle è, senz'altro, la mancanza dell'utilizzo dello split screen: ora l'azione si svolge a tutto schermo, quindi, non appena il vostro turno è finito e tocca al vostro avversario portare avanti la sua strategia, lo schermo scrolla verso il suo quartier generale. Non so comunque fino a che punto questo cambiamento possa giovare all'aspetto del gioco, dato che un continuo spostamento dello schermo da una parte all'altra del territorio potrebbe risultare noioso, ma solo quando avremo in mano il gioco definitivo potremo saperlo con certezza.
Una sicura miglioria davvero notevole apportata al gioco è invece il cambiamento del sistema di controllo: per impartire un determinato ordine, infatti, non dovrete più premere un sacco di tasti per far cambiare aspetto al puntatore, ma avrete a disposizione delle icone situate nella parte inferiore dello schermo, che compaiono con la pressione di un tasto, ognuna delle quali rappresenta una delle azioni che in quel momento potete svolgere con l'unità militare selezionata.
Altra aggiunta tecnica è la descrizione del territorio: sempre con il puntatore potete spostarvi su una casella qualsiasi e chiedere informazioni su di essa (esattamente come con le unità belliche), il computer vi dirà di che tipo di terreno si tratta, se questo può essere adatto per le trincee e via dicendo.
Sono comunque rimaste invariate molte cose rispetto al primo Battle Isle, come ad esempio la mappa dello scenario, l'alternanza dei turni o il sistema di spostamento, che ritengo fosse già davvero funzionale (in pratica: lo schermo diventa grigio e voi, col puntatore, scegliete lo spostamento da far effettuare al vostro mezzo, scegliendo come punto di arrivo una delle caselle illuminate).
Una nota di riguardo va alla velocità del gioco: personalmente l'ho provato prima su di un 386 a 25 Mhz, e soffriva di numerosi rallentamenti, mentre sul 486 a 33 Mhz redazionale il tutto funzionava benissimo, prendete quindi le vostre dovute precauzioni...
Lo spazio a mia disposizione è ormai praticamente esaurito; vi rimando quindi a una prossima recensione di Battle Isle 2, non chiedetemi fra quanto tempo, perché sulla cartelletta stampa (se così si può chiamare un foglietto di carta in formato A5 fotocopiato...) non era indicata alcuna data di uscita precisa (comunque imminente), una cosa ve la posso invece anticipare fin d'ora: che la troverete puntuale come sempre sulle pagine di TGM, ovviamente!

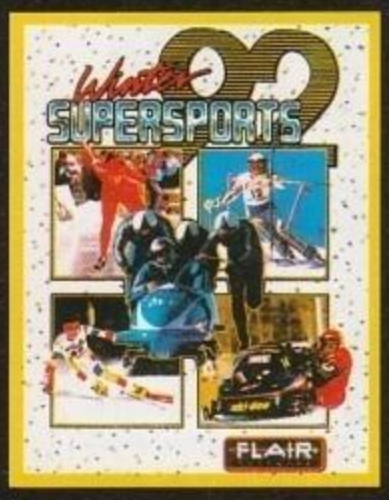
Alex "RNA" Trecarich



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

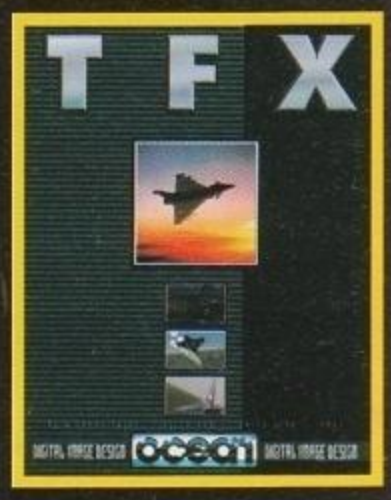
http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM



INSIEME 8 DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

linea leader CD

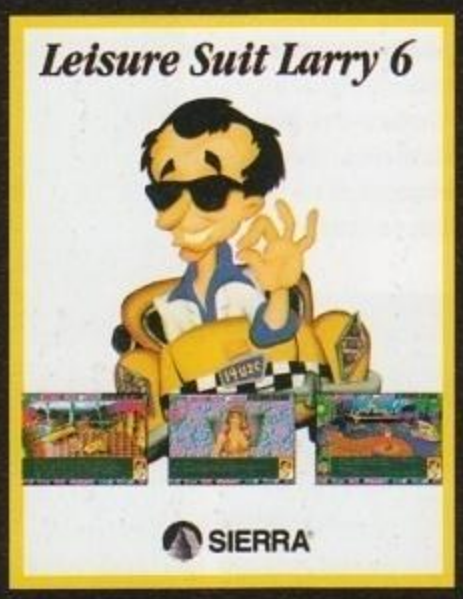


UNA SIMULAZIONE DI VOLO RIVOLUZIONARIA. LE PIU' AFFINATE E STRAORDINARIE TECNICHE DI COMBATTIMENTO.

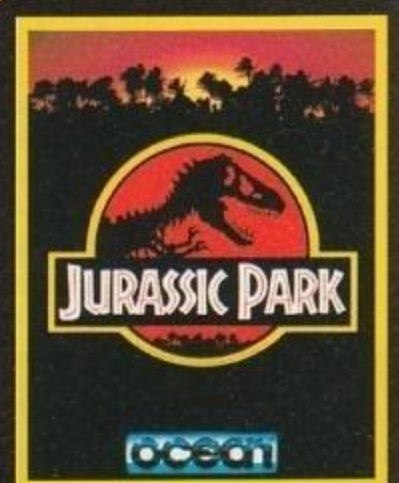
DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO!

PRENDI ANCHE TU POSTO NEL FUTURO...

GENERE: AVVENTURA. UNA DELLE SAGHE PIU' INDIMENTICABILI ED ENTUSIASMANTI DELLA STORIA DEL CINEMA!

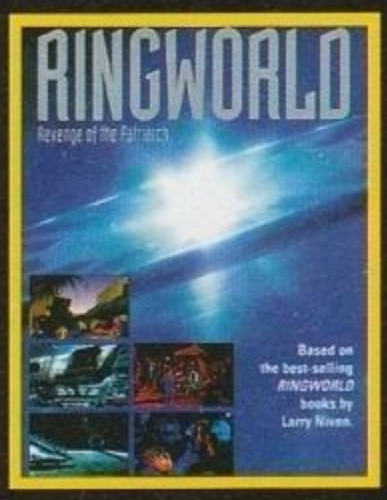


LE ESILARANTI AVVENTURE DI LARRY, IL PIU' SIMPATICO PLAYBOY DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI!

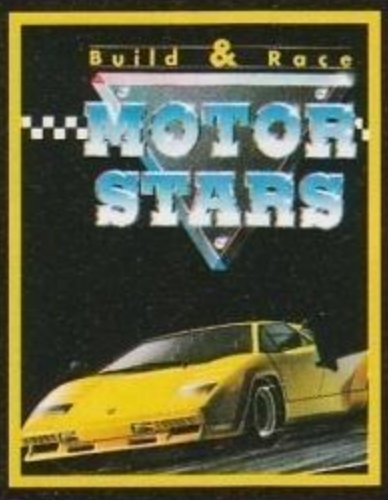


ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI, PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.

IL TERZO ATTESISSIMO EPISODIO DELLA SERIE DI GIOCHI DI RUOLO CHE HA SAPUTO APPASSIONARE MIGLIAIA DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.

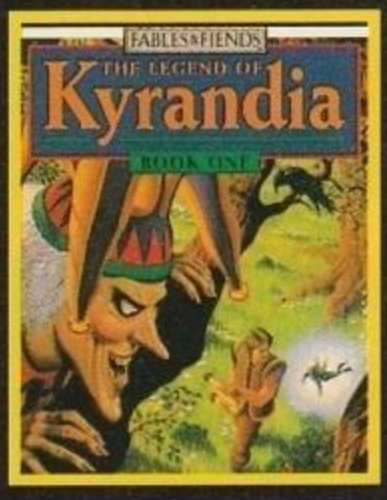


DALL'OMONIMO RACCONTO DI FANTASCIENZA DI LARRY NIVEN UNA NUOVA ENTUSIASMANTE AVVENTURA. CONFRONTATI CON UN MONDO SCONOSCIUTO E LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA.



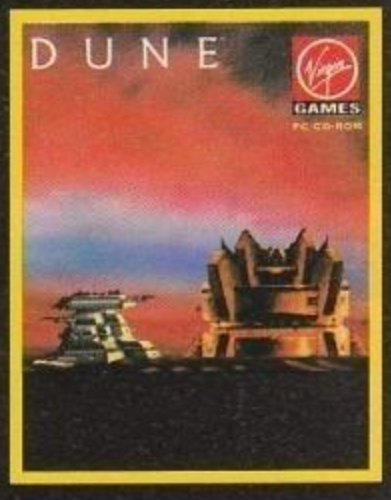
...UNA SERIE DI GARE SU CIRCUITO ALLA GUIDA DI POTENTI BOLIDI DA COMPETIZIONE.

NELLA CONFEZIONE IL MODELLINO DI UNA PORSCHE 911 SLANT NOSE DA MONTARE!



SEI BRANDON, IL PROTAGONISTA DI UN'INCREDIBILE LEGGENDA E, INSIEME, L'UNICA SPERANZA DI RISCATTO PER IL MAGICO REGNO DI KYRANDIA.

IN ITALIANO!



DAL POPOLARE ROMANZO DI FANTASCIENZA E DALL'INQUIETANTE FILM CON STING UN'AFFASCINANTE AVVENTURA GRAFICA.

IN ITALIANO!

http://www.oldgamesitalia.net/

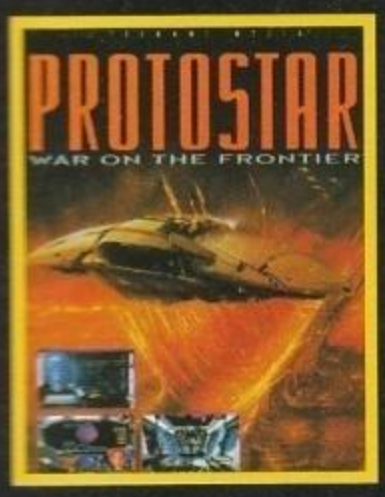
DISPONIBILE ESCLUSIVA DA:

LEADER DISTRIBUZIONE

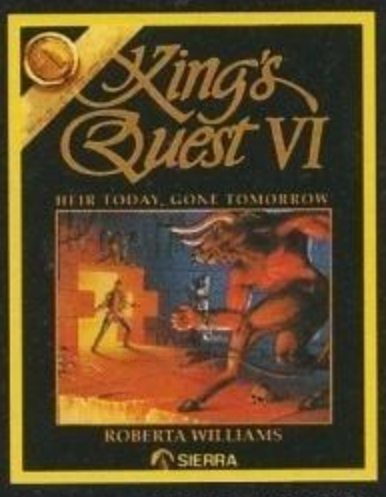
NUMERO VERDE 167 - 8

http://www.oldgamesitalia.net/

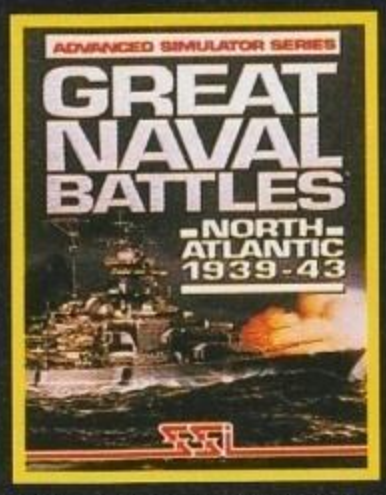
http://www.oldgamesitalia.net/



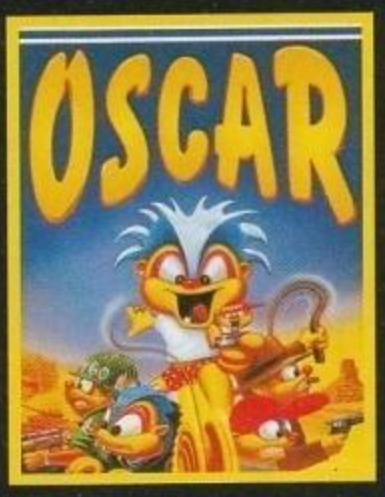
LA MISSIONE DEL GIOCATORE? EVITARE LA DISTRUZIONE, DA PARTE DELLE FORZE ALIENE, DELLE POSTAZIONI TERRESTRI!



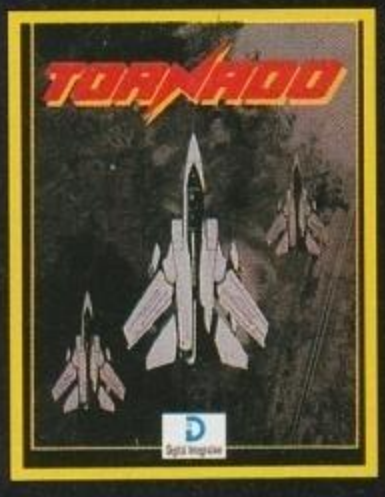
CREATURE D'ALTRI TEMPI, UNA TRAMA ROMANZESCA ED AVVENTUROSA... PARTI ALLA RICERCA DI UNA PRINCIPESSA IN PERICOLO.



UNA STRAORDINARIA SIMULAZIONE NAVALE AMBIENTATA NEL MARE DEL NORD NEL CORSO DEL II° CONFLITTO MONDIALE.



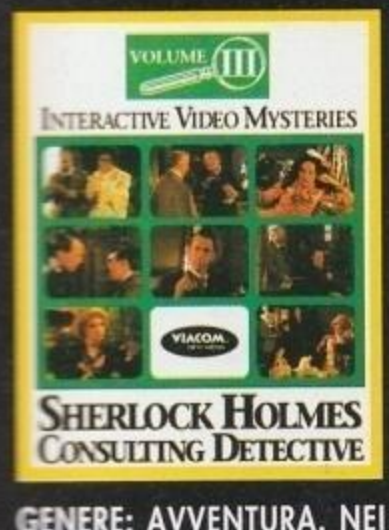
UN GIOCO A PIATTAFORME ASSOLUTAMENTE GRANDIOSO, L'IDEALE SEGUITO DEL FAMOSO E COLORATISSIMO "TROLLS".



UNA PROVERBIALE SIMULAZIONE DI VOLO. IL MASSIMO DEL REALISMO, UNA DURA SFIDA ANCHE PER I PIU' ESPERTI ACROBATI DELL'ARIA!

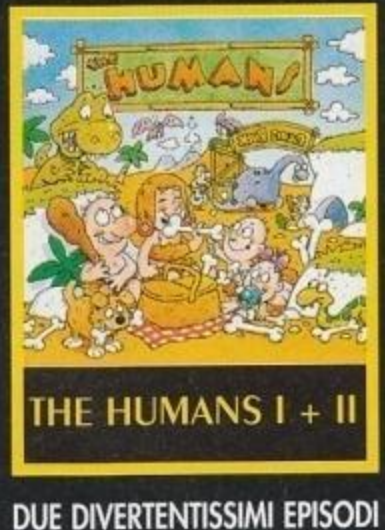
IN ITALIANO!

CADARIO



GENERE: AVVENTURA. NEI PANNI DEL PIU' FAMOSO DETECTIVE DEL MONDO IL GIOCATORE DEVE FAR LUCE SU UN INQUIETANTE NUMERO DI DELITTI.

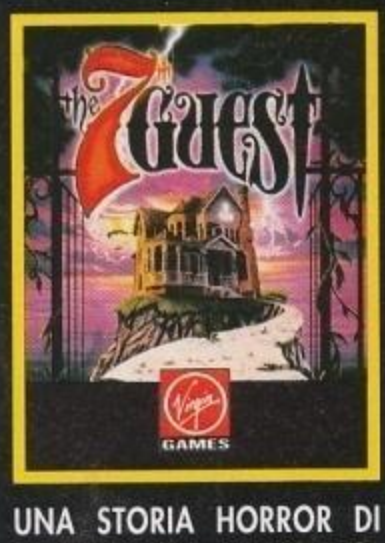
TI MISURI CON UN NUOVO MISTERO: LA SCOMPARSA DI UN PREZIOSO PUGNALE EGIZIO DA UN FAMOSO MUSEO. PER TUTTI GLI APPASSIONATI DEL GIALLO...



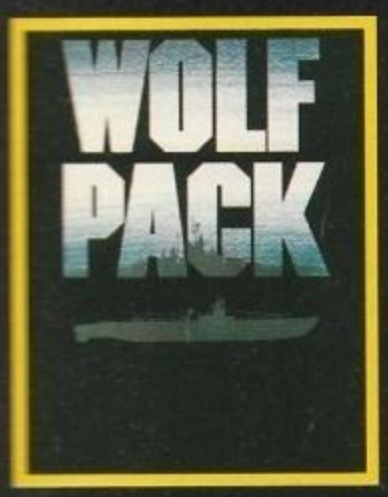
DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

IN ITALIANO!

ISPIRATO AL FILM "IL TAGLIAERBE" ACCOMPAGNA IL GIOCATORE NELLO STRAORDINARIO MONDO DELLA REALTA' VIRTUALE.

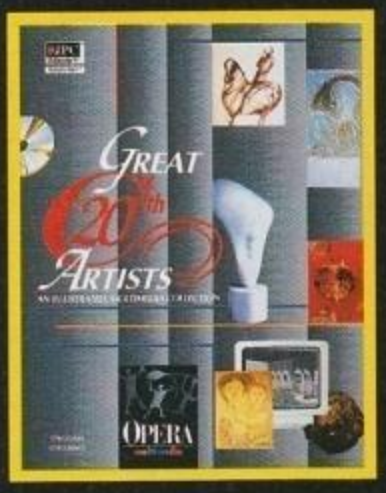


UNA STORIA HORROR DI GRANDE IMPATTO EMOTIVO. 30 MINUTI DI FULL-FRAME, DIALOGHI E PERSONAGGI INTERPRETATI DA ATTORI VERI E SENSAZIONALI EFFETTI SPECIALI.



UN APPASSIONANTE GIOCO DI GUERRA, LA PIU' EMOZIONANTE RICOSTRUZIONE DI UNO SCONTRO FRA SOTTOMARINI.

leader linea CD



UNA GRANDE COLLANA DEDICATA ALLE COLLEZIONI D'ARTE PRIVATE, NORMALMENTE NON ACCESSIBILI AL GRANDE PUBBLICO.

IN ITALIANO!

CONTINUA LA LINEA PC CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

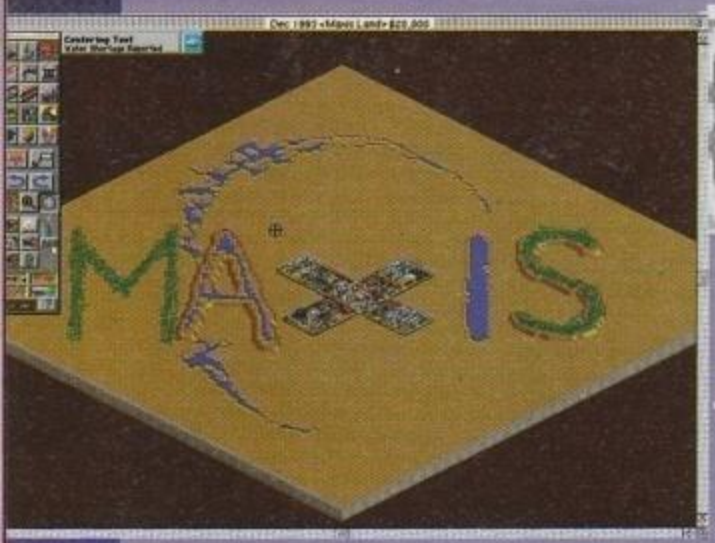
http://www.oldgamesitalia.net/

SIM CITY 2000

Uno dei giochi più famosi nell'ambito degli uffici è finalmente tornato tra noi: dopo anni e anni di aumenti di tasse in dicembre e trucchetti vari per ottenere una maggiore densità di popolazione, ecco finalmente un nuovo modo di perdere tempo...

Simcittadini, gioite! Ricordate le antiche città prive di rilievi montuosi, abbastanza semplici (non troppo) e bidimensionali? Tah-dah, ecco giungere in vostro soccorso l'ultimissimo prodotto in ordine di tempo (a pari merito con il bizzarro Unnatural Selection) di quei semi-genii della Maxis. Dopo l'infinitamente piccolo di Sim Ant e l'infinitamente grande di Sim Earth, è la volta dell'infinitamente medio (!) e del ritorno alle origini con Sim City 2000. Non ve lo aspettavate, eh? Vabbè, scherzavo.

SC 2000 riprende pari pari il formato dell'originale, ampliandone le possibilità e rendendolo più incasinato. Innanzitutto, il "campo di gioco" è passato da bidimensionale a tridimensionale: ora potrete divertirvi con i rilievi montuosi tipo picchi, vulcani (finti), isolette con scogliere scoscese e così via. Tutto questo implica diverse inclinazioni per reti elettriche, strade, ferrovie e tutto il resto, ma anche sottopassaggi per le auto (perché girare attorno a una montagna se la si può attraversare?). E' possibile inoltre lavorare sotto la superficie con reti idriche e metropolitana. La rete idrica in questione poi va alimentata in qualche modo, con pompe per l'estrazione, impianti di desaliniz-



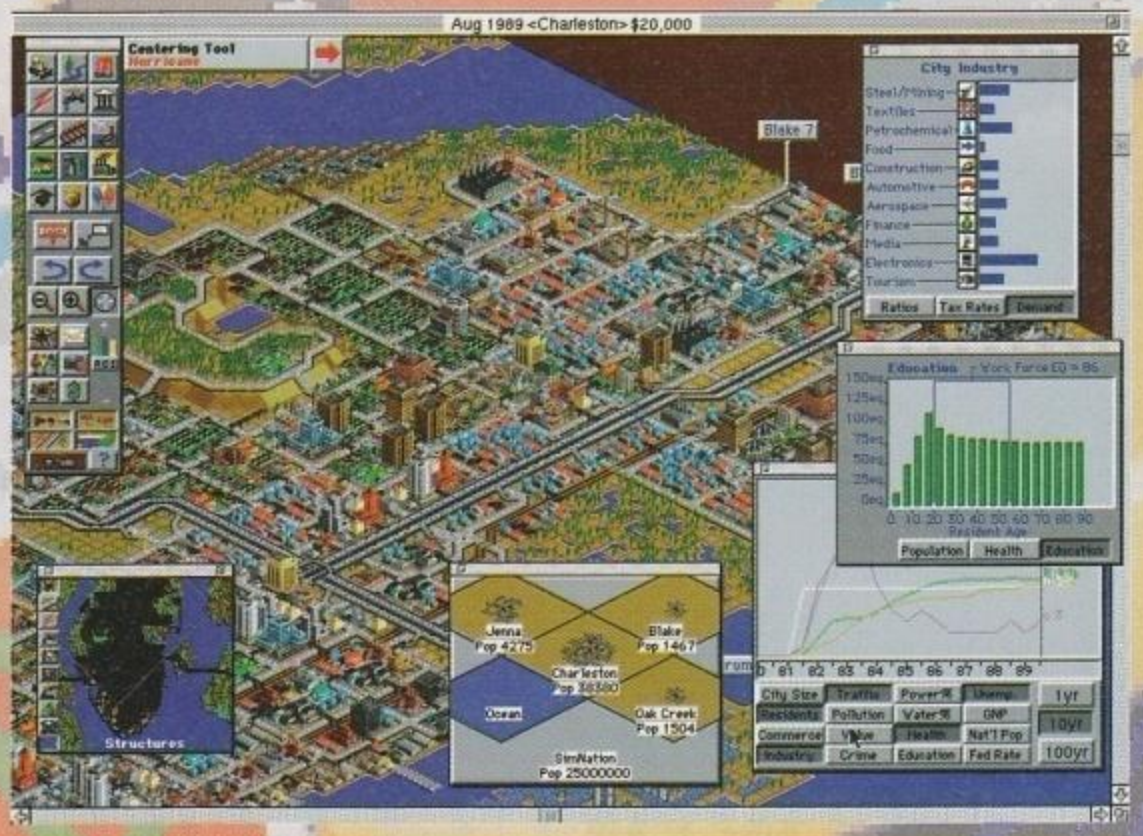
THE GAMES machine

TOP SCORE

95-100

SOPRA E SOTTO LA TERRA

Che cosa sta SOPRA il terreno lo sanno tutti (per quanto riguarda Sim City, ovviamente), ma sotto? Beh, le buone notizie sono che ora potrete infestare il sottosuolo del vostro simpaese con la rete idrica, la metropolitana e i tunnel per le strade. Strano ma vero, per completare una stazione della metropolitana NON si impiegano anni e anni. E datevi da fare con quel piccone...



http://www.oldgamesitalia.net/

MA SEI UN DISASTRO!

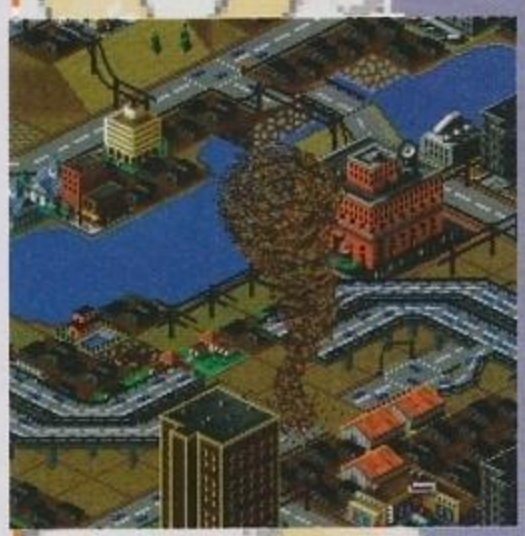
Esattamente come nel predecessore, Sim City 2000 presenta tutta una serie di disastri che possono capitare quando meno ve lo aspettate (e che potete anche scatenare per i fatti vostri, se siete masochisti o se volete mettervi alla prova). Vediamoli un po' nel dettaglio, và!

INCENDIO

Classico, ma efficace (si fa per dire). Oltre a essere un incidente grave per i fatti suoi, può essere causato da esplosioni dovute a terremoti, uragani, incidenti aerei, invasioni di mostri e così via. Il modo migliore di rimediare è di isolare l'area colpita radendo al suolo qualsiasi cosa si trovi nei paraggi (case, strade, linee elettriche, alberi ecc.). Il più semplice da bloccare, soprattutto se si usa la pausa e l'opzione "manda i pompieri".

TERREMOTO

Il più delle volte è un vero disastro (e vorrei ben vedere): distrugge un'area discretamente estesa di costruzioni, causa incendi in seguito alle esplosioni e macella in genere tutto il vostro (costoso) operato.



INONDAZIONE

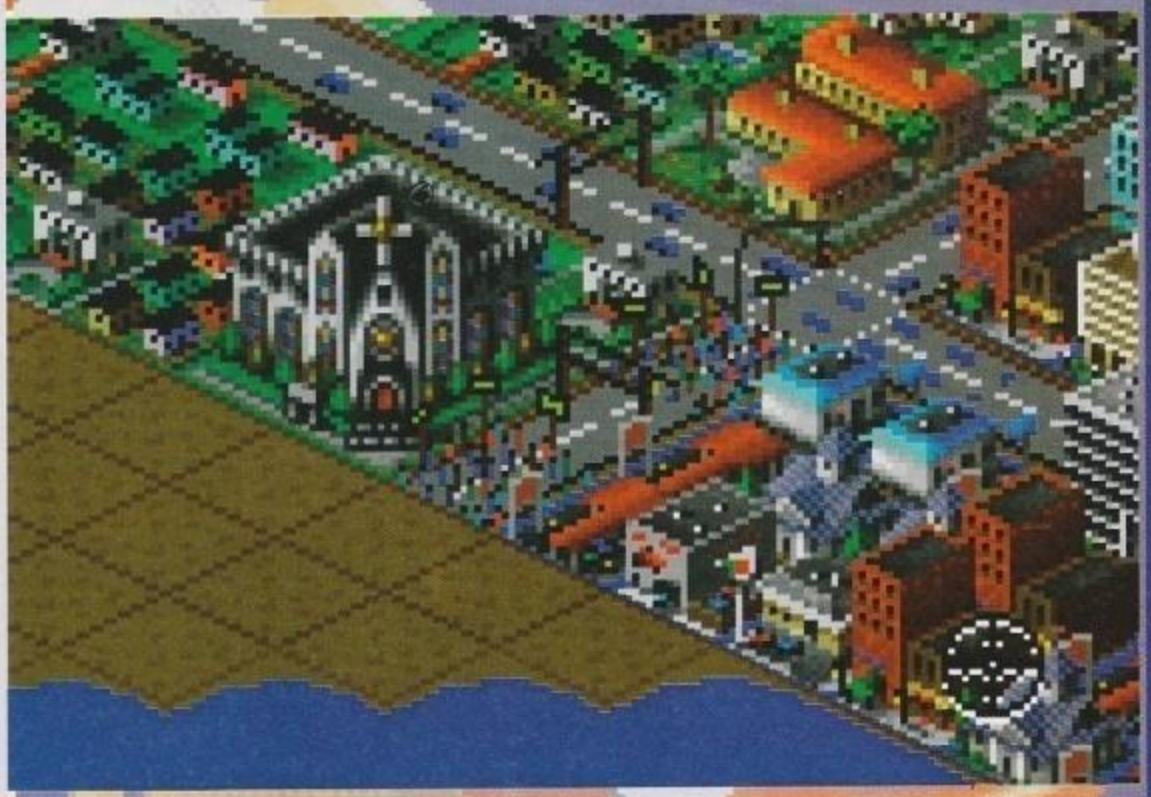
Sinceramente non ho mai capito come si possa fare a fermarle: a quanto pare bisogna solo attendere, e osservare i propri palazzi "tirati su con amore" affondare tra i flutti. La miglior maniera di prevenirle è non avere coste di sorta, ma poi da dove pigliate l'acqua? Fortunatamente non capita spesso.

TORNADO

Quello che comunemente viene chiamato "tromba d'aria". Sponsor di un noto detersivo (e di un altrettanto noto aereo), questa calamità si limita a passeggiare per il paesaggio lasciando dietro di sé una simpatica scia di distruzione, devastazione, incendi e macerie. Un idea regalo per Natale.

URAGANO

Letteralmente devastante: una serie di raffiche di vento a velocità incredibili radono al suolo vaste aree della vostra città senza possibilità di scampo. L'unico rimedio è tirarsi su le maniche e cominciare a ricostruire, a quanto pare. Quando arriva insieme alle inondazioni è praticamente la fine.

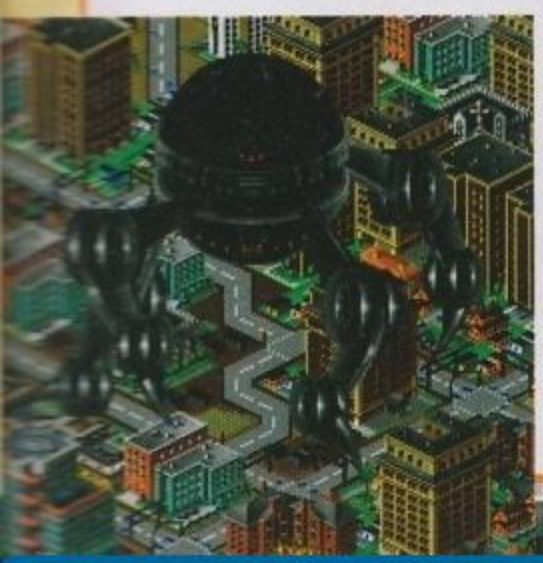


MOSTRO

L'erede fantascientifico di Godzilla. Uno strano ragnone meccanico che friggerà e sfascerà i vostri palazzi indisturbato. Olio di gomito e tanti soldi per porvi rimedio.

MANIFESTANTI

Quando le cose vanno particolarmente male, i cittadini faranno sentire la propria voce in maniera abbastanza drastica. In questi casi potrete usare la polizia, cercate solo di andarci piano.



INCIDENTE AEREO

Avete presente un bell'aereo pieno zeppo di passeggeri che casca nel bel mezzo di un'affollatissima città? Buon viaggio...

zazione, torri di contenimento e impianti di depurazione. Tutti gli edifici della vostra città dovranno essere adeguatamente forniti, altrimenti gli abitanti cominceranno a traslocare. Inoltre, dovrete curare la rete di trasporti, piazzando strade (di vario genere, anche sopraelevate), ferrovie con relative stazioni, metropolitane e così via.

Ma continuiamo! I simcittadini hanno scoperto anche l'educazione, e a quella d'ora in poi dovrete provvedere: essenziale innanzitutto l'istruzione di base (la scuola elementare/media/superiore raggruppate in un unico edificio), dopodiché passerete all'università e in seguito dovrete provve-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DECISIONI, DECISIONI...

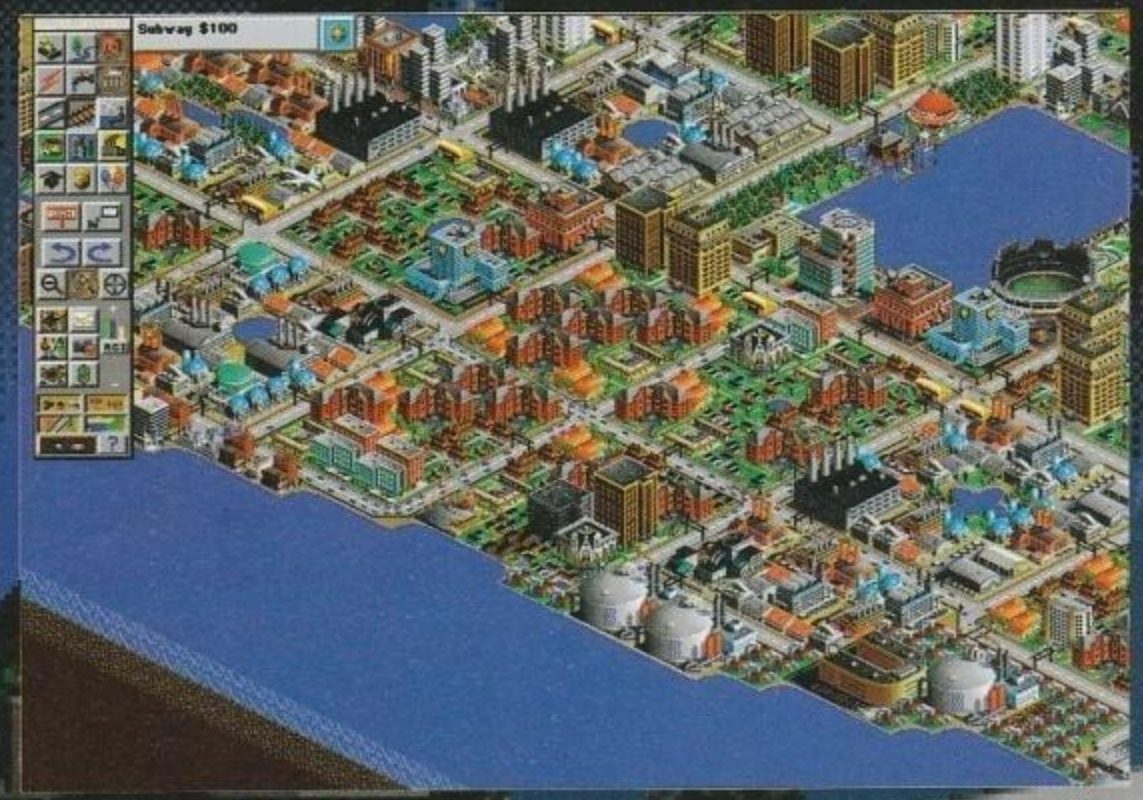
In SC 2000 avrete a che fare soprattutto con i soldi: la città che dovrete gestire avrà un suo valore, i cittadini "produrranno" soldi con le tasse e ne "consumeranno" altrettanti (se non di più) con i servizi. La manutenzione del vostro Eden ha un suo costo, così come l'ampliamento e così via. Ci sono poi particolari esigenze che non riguardano semplicemente i servizi ma la mera "qualità della vita" e il comportamento della vostra simulgiunta. In ogni caso, a ogni click del mouse gestirete il movimento (quasi sempre in uscita) di soldi e in quantità piuttosto ingenti.

LA FINESTRA DEL BUDGET

Questa è la finestra più "triste" del gioco, visto che da qui controllate l'alzarsi e l'abbassarsi della media delle tasse, l'assegnazione dei fondi alle unità sanitarie, alla polizia, ai vigili del fuoco, alla rete dei trasporti e al settore educazione in maniera molto più particolareggiata che in Sim City (al settore trasporti potrete allocare più o meno soldi per le strade, le ferrovie, la metropolitana e così via, ognuno ha la sua voce!). Ogni "area" ha il suo bravo consigliere (non siete da soli, fortunatamente) che, appunto, di volta in volta vi fornirà consigli su come gestire meglio le vostre casse e gli interessi dei cittadini. E' interessante notare che ogni volta che selezionate il consigliere relativo alle tasse i cittadini vi gridano dietro... Da questa finestra inoltre è possibile accedere ai "prestiti cittadini" (una sorta di obbligazioni) che vi forniranno un bel 10.000 dollari a botta a tassi di interesse variabili. Troppi debiti, comunque, vi trascineranno sul lastrico, quindi state attenti...

LA FINESTRA DELLE ORDINANZE

Un altro set di aspetti che influiranno sulle vostre finanze saranno le varie Ordinanze della giunta. Da questa finestra potrete decidere di legalizzare il gioco d'azzardo, di "infliggere" tasse sul commercio e sulle entrate, affibbiare le multe ai parcheggiatori indiscriminati (tutte azioni che incrementano il budget), ma anche rendere l'assistenza sanitaria gratuita, pubblicizzare il turismo e il commercio, indire una campagna contro la droga, proibire il fumo (ma vieni!) e controllare il livello di inquinamento. Ce n'è per tutti i gusti, no?

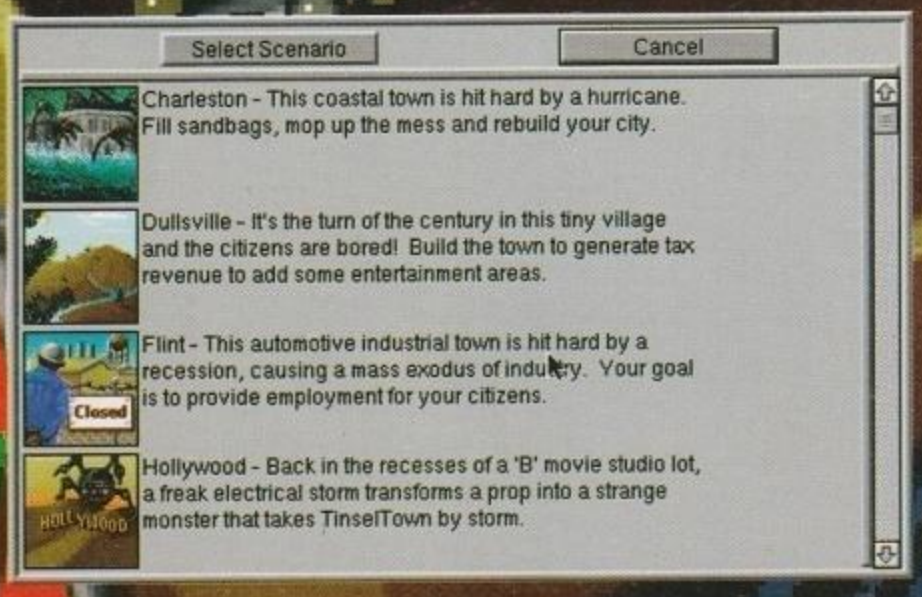


Finance			Safety & Health		
1% Sales Tax	✓	254	Volunteer Fire Dept.		
1% Income Tax	✓	623	Public Smoking Ban	✓	-42
Legalized Gambling			Free Clinics		
Parking Fines	✓	311	Junior Sports	✓	-155
Education			**Promotional**		
Pro-Reading Campaign	✓	-103	Tourist Advertising	✓	-254
Anti-Drug Campaign			Business Advertising	✓	-369
CPR Training	✓	-103	City Beautification		
Neighborhood Watch	✓	-207	Annual Carnival	✓	-84
Other			**Estimated Annual Cost**		
Energy Conservation			Finance		1188
Nuclear Free Zone	✓	0	Safety & Health		-198
Homeless Shelters	✓	-311	Education		-415
Pollution Controls	✓	-369	Promotional		-708
			Other		-680
Done			YTD Total$		-67 EST Total$ -813

Hollywood 2001 Budget January 2001		2001 To Date Expense	2001 Year End Estimate
Property Taxes	%7	726	8725
City Ordinances		-67	-813
Bond Payments		0	0
Police Department	%100	-66	-800
Fire Department	%100	-41	-500
Health & Welfare	%100	-12	-150
Education	%100	-12	-150
Transit Authority	%100	-40	-489

Done | Help

Year to Date Cashflow$	$485
Estimated Cashflow$	$5,822
Current Funds$	$20,000
End of Year Funds$	$25,822



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POTERE ASSOLUTO!

Beh, no, solo quanto ne basta per fare funzionare contemporaneamente il forno a microonde, la friggitrice, la televisione, il ferro da stiro, la lavatrice e l'asciugacapelli senza far saltare tutto in una volta. I cari simcittadini, come tutte le persone "civilizzate" di questo mondo, hanno un enorme fabbisogno di kilowatt per le attività di tutti i giorni, e non gradirebbero dover razionare il consumo (sono anche un po' tordi) o vedersi staccare la corrente ogni due per tre a causa di qualche calo di tensione. Proprio per questo dovrete gestire la rete elettrica e le varie centrali, tenendo conto però dei vari problemi, dei costi, dell'inquinamento e dei rischi.In Sim City 2000 avrete a disposizione ben sei tipi diversi di produzione di energia elettrica:

CENTRALI A CARBONE

Sufficientemente potenti, molto inquinanti e decisamente economiche. Dopo un po' di anni i vostri cittadini si lamenteranno per i fumi generati dalle ciminiere, quindi regolatevi un po'...

DIGHE

L'energia idroelettrica è comoda, pulita e sicura (non costruite case immediatamente sotto le dighe, però...). Purtroppo però in proporzione è anche abbastanza costosa e non fornisce molti megawatt. Le dighe necessitano di poca manutenzione, comunque, ma dovete trovare un posto dove metterle...

CENTRALI A PETROLIO

Un po' meno inquinanti di quelle a carbone, ma soggette alle fluttuazioni del prezzo del petrolio per quanto riguarda i costi. Non è un grande affare, ma c'è di peggio.

CENTRALI A GAS

Molto più pulite delle centrali a carbone, e altrettanto più costose. Parecchie città usano le centrali a gas solo come riserva in caso di bisogno, date le spese di gestione decisamente elevate.

CENTRALI EOLICHE

Totalmente non inquinanti e abbastanza affidabili, le centrali a energia eolica sono leggermente più costose di quelle solari ma nel complesso fanno felici i vostri cittadini.

CENTRALI SOLARI

Inquinamento zero e costo abbastanza contenuto, il problema è che non è sufficientemente affidabile, visto che l'erogazione diminuisce durante le stagioni più nuvolose.

CENTRALI A MICROONDE

L'energia a microonde è pulita, ma abbastanza costosa: viene lanciato un satellite in orbita, con questo si raccoglie l'energia solare e la si rispedisce a terra. L'inquinamento è pari a zero, ma nessuno conosce l'effetto di un raggio d'energia mal direzionato (probabilmente riuscirebbe a mandare in fallimento tutti gli stabilimenti di produzione di cibo surgelato in un batter d'occhio).

CENTRALI NUCLEARI A FISSIONE

Abbastanza costose, estremamente potenti e relativamente poco inquinanti: il vero problema qui sono le scorie, praticamente impossibili da smaltire, e gli incidenti, che possono rendere inabitabile tutta la vostra città (nel gioco, nella realtà possono fare anche di peggio).

CENTRALI NUCLEARI A FUSIONE

Un sogno diventato realtà (ma solo in questo gioco...). Le centrali nucleari a fusione non distruggono nulla in caso di incidenti, non inquinano, sono estremamente potenti e rendono i simambientalisti decisamente felici. Il rovescio della medaglia? Sono estremamente costose e non sono disponibili prima di una certa data, molto avanti nel gioco.

dere alla costruzione di musei e librerie. Mano mano che il tasso di istruzione dei vostri cittadini avanzerà muteranno le necessità, e così cambierà la produzione delle vostre industrie, divisibile in ben undici categorie differenti (dall'industria automobilistica a quella tessile). A questo punto potrete scegliere di tassare più o meno le categorie più fortunate per guadagnare più soldi o per promuoverne la crescita.

Bello, eh? ma non finisce qui... In SC 2000 entra in campo il progresso tecnologico, alcune installazioni infatti (tipo le centrali a fusione) saranno disponibili solo con il passare del tempo, e per migliorare la vostra città dovrete aspettare parecchio. Insomma, potrei andare avanti all'infinito a parlarvi di Sim City 2000... Solo che non ne ho voglia, comunque leggete il resto e sbavate pure.

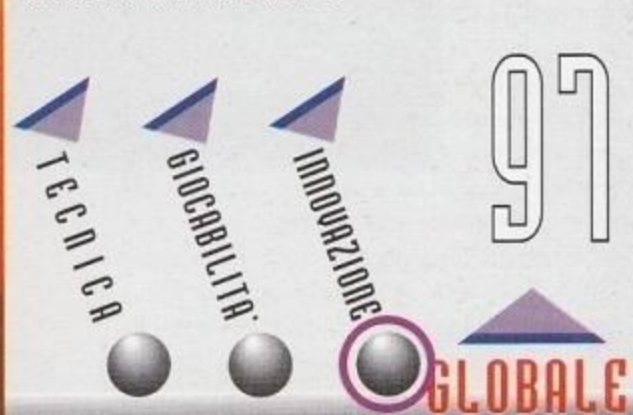
Marco Auletta

MAC

E' incredibile verificare come Sim City 2000 sia allo stesso tempo semplice e complicato. E' possibile infatti giocarlo allo stesso livello dell'originale Sim City (più o meno), ignorando tutte le mille sfaccettature finanziare e gestionali, occupandosi "solo" dei bisogni primari dei vari simcittadini, gestendo la rete idrica (una novità apprezzabile), la rete elettrica, i trasporti (potenziati), la copertura dei servizi e così via. Anche giocando così "in superficie" prima o poi si viene a contatto con la possibilità di alzare e abbassare le tasse alle singole categorie commerciali, con le ordinanze e con tutte le numerose opzioni più o meno nascoste dietro il proverbiale angolo, questa volta costituito da tonnellate e tonnellate di finestre varie. Un vero macello!

Tecnicamente Sim City è impressionante: la grafica è stata migliorata oltre ogni dire, i palazzi sono molto più vari e dettagliati e in numero decisamente superiore rispetto al predecessore. Il Mac però lavora abbastanza lentamente (ma i dati che deve calcolare sono davvero tanti) e ci sono animazioni superflue che dovrebbero essere disattivabili (tipo le nubi di polvere del bulldozer), sta di fatto che sul nostro Quadra Sim City 2000 ogni tanto si addormenta, anche se forse è dovuto al monitor di dimensioni esagerate (dovendo aggiornare più dati va necessariamente più lento).

Come ho già detto, le opzioni sono davvero numerose e fortunatamente non è necessario imparare a usarle tutte subito: Sim City 2000 è un gioco che permette di apprendere e di affinare il proprio stile di gioco mano a mano che si avanza, e il manuale può risultare addirittura superfluo agli utenti più scafati (non del tutto, comunque). Comunque, tiriamo le somme: SC 2000 è un gioco che potrebbe anche essere utilizzato a scuola durante le lezioni di educazione civica (e questo la dice lunga sulla sua completezza), è intelligente, è ben strutturato e soprattutto è divertente: se avete passato le notti insonni a combattere inquinamento e crimine, con il nuovo classico Maxis sarete costretti a fare i turni doppi, ma almeno sarete felici & contenti. Compratevelo senza indugi... Ah, un'ultima cosa: è in arrivo anche la versione PC.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

avventura tutta in italiano.
AMIGA - PC

C.T.O. 40069 Zola Predosa (B0) - Via Piemonte, 7/F - tel. 051/753133 (r.a.) - fax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SECOND SAMURAI

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

The First Samurai, the Last Ninja, Second Samurai, the Last Ninja due e tre: a quando "Last Samurai" e "The First Ninja"?

A prescindere dalle coincidenze dementi, è singolare vedere come possa venire influenzato il mercato da un titolo capace di lasciare un segno. Nel momento in cui hanno deciso di dare un nome a First Samurai, secondo voi, qual'è stato il primo gioco da cui hanno preso ispirazione i programmatori (o chi per loro)?
Non vincete assolutamente nulla se indovinate, ma la risposta esatta è proprio "The Last Ninja". Adesso che ci penso, però, qualcuno di voi potrebbe addirittura non conoscere il già menzionato First Samurai.
Dovete sapere che il protagonista del primo gioco era un giovane guerriero al servizio di Lord Akira (nulla a che vedere con l'Akira che ha fatto la propria comparsa nei cinema qualche mesetto addietro). Un bel giorno, i due si recarono in un villaggio a riscuotere le tasse per conto dell'imperatore e caddero vittime di un'imboscata a opera del Re dei Demoni in persona. Sebbene entrambi combatterono valorosamente, il Re dei Demoni si rivelò un avversario formidabile e Lord Akira venne colpito a morte. Il giovane guerriero, sopravvissuto allo scontro, non riusciva a trovare pace per non essere stato in grado di proteggere il proprio signore. Nel frattempo, il Re della Magia, un'entità semi-divina al servizio del bene, stava ultimando la propria preparazione intesa a combattere e sconfiggere il Re dei Demoni. Da lì a poco, lo scontro tra le due entità ebbe luogo. La battaglia fu lunghissima e l'esito rimase incerto per molto tempo. Alla fine, però, il Re della Magia riuscì ad acquistare sempre più vantaggio sul proprio avversario; tanto che questi, vedendo incombere l'ombra della sconfitta, fuggì dalla battaglia e si rifugiò lontano nel tempo: nel ventiquattresimo secolo.
Il Re della Magia era naturalmente molto soddisfatto dell'esito della battaglia e di essere riuscito ad allontanare il Re dei Demoni dalla propria patria, e fu per questo che mostrò una certa reticenza nell'accogliere la richiesta di un giovane samurai che voleva essere mandato nel ventiquattresimo secolo per poter dare la caccia a chi aveva ucciso il proprio signore. Valutando a lungo la situazione e i rischi della missione, infine, il Re della Magia decise che un uomo con un senso dell'onore forte quanto il guerriero che aveva davanti, non poteva sopravvivere a un tale impulso. Fu così che lo inviò.

Qui comincia il primo gioco del samurai che si impegna ad attraversare una terra in rovina e corrotta per riuscire a vendicare il proprio signore (certo che neanche il Terminator era così caparbio). Nell'ultimo livello del gioco, si arriva allo scontro con il Re dei Demoni in "persona", ma questi riesce comunque a sfuggire la morte dandosela a "gambe" prima che il samurai possa assestare il colpo finale e torna indietro nel tempo fino al periodo storico originale. Stavolta, però, si rifugia nel suo bravo covo nella montagna, non sembrando intenzionato a uscirne per parecchio tempo.
Il prode samurai però non si arrende. Non potendo aspettare che sia il re dei demoni a uscire, il guerriero si lancia nuovamente nel tentativo di massacrare il cattivissimo e potere, finalmente, trovare la pace dell'animo.
Con questo inizia il secondo capitolo della saga del nostro bel samurai. Il gioco si sviluppa su dieci livelli e tre mondi. Il primo e il secondo mondo comprendono quattro livelli, mentre il terzo, e ultimo, ne comprende solo due.
Nel suo lungo peregrinare per il mondo e per il tempo, il samurai è riuscito a trovare un compagno che lo aiuterà, se vorrete, a completare la sua missione. In altre parole, in questo secondo capitolo è possibile giocare in due contemporaneamente. L'azione di gioco è improntata al genere platform. I protagonisti devono, infatti, percorrere dei livelli a scorrimento multidirezionale. Per farlo devono utilizzare tutta una serie di piattaforme rappresentate da ele-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

menti del paesaggio quali possono essere dei sassi emergenti da un fiume, o una serie di impalcature nella sezione hi-tech del gioco. Lungo questi livelli, al cui estremo si troverà l'immancabile mostro-ne di fine livello, troverete dappertutto dei servitori del re dei demoni che faranno di tutto per ostacolarvi. A dir la verità, più che fare di tutto faranno una cosa sola: cercheranno di farvi del male. Ovviamente voi, da bravo samurai, non rappresentate certo l'ideale di piccola creatura indifesa. Contando sulla potenza delle vostre estremità, potrete aprirvi la strada a suon di pugni e calcioni oppure, se gli avversari diventano troppo duri, ricorrendo alle poche magie che il re della medesima vi ha messo a disposizione. Utilizzando così i tre libri di diverso colore potrete, rispettivamente, evocare la vostra spada magica, ripulire lo schermo dagli avversari o diventare invincibile per un breve periodo. Inoltre, il vostro samurai può utilizzare tutta una serie di armi che potrà reperire nel corso dei suoi viaggi. I pugnali risultano essere un'arma di effimera potenza, ma di grande velocità e precisione. I teschi, strano a dirsi ma proprio di teschi trattasi, fanno le veci degli utilissimi missili a ricerca, elargendo anche una buona dose di violenza. Le bombe, da ultime, concentrano un potere veramente devastante in un raggio d'azione veramente ridotto.

Lungo i livelli che vi troverete a dover esplorare, non troverete solo armi da raccogliere e nemici da sterminare, ma troverete anche diverse ampolle contenenti artefatti dal benefico effetto sul vostro punteggio e sani pezzettoni di frutta da benefico effetto sulla vostra salute; oltre a tutta una serie di contenitori più o meno di metallo, pieni zeppi di "punti esperienza" da raccogliere per ottenere la possibilità di vedere la sequenza finale al completo.

Già, perché per vedere tutta la sequenza finale, ammesso che ci arriviate, dovrete aver malmenato abbastanza contenitori da mettere insieme punti esperienza sufficienti ad aver riempito la barretta bianca che appare alla fine di ogni livello. Considerato che la maggior parte delle bianche stellette che rappresentano i punti esperienza le si possono raccogliere solo nei livelli bonus, ecco che un altro interessante elemento si aggiunge al gioco: la ricerca dell'ago nel pagliaio.

Come paragone è sicuramente un po' esagerato: trovare un ago in un pagliaio è molto più facile. Infatti in alcuni punti del paesaggio che state, più o meno pacificamente, attraversan-

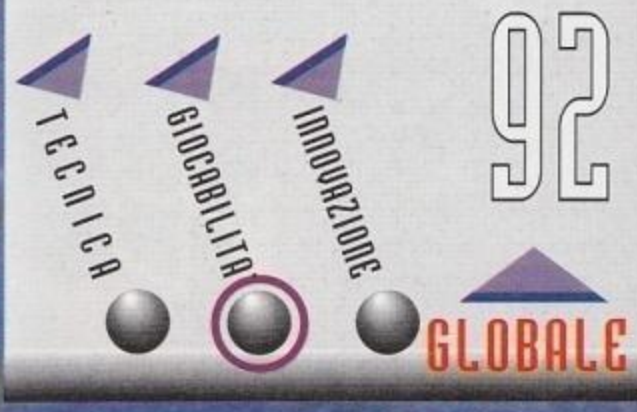
http://www.oldgamesitalia.net/

do, potrete notare alcuni sberluccicamenti: colpite questi puntini luminosi e vedrete piombare a terra qualcosa. Se si tratta di armi o cibo, sapete bene cosa farne. Se invece si tratta di un globo blu, uguale come forma a quelli che appaiono alla fine di ogni livello ma di dimensioni minori, fiondatevici contro e verrete teleportati in uno dei suddetti livelli segreti. Il fatto che siano chiamati "segreti" e non "bonus" indica che anche in questi posti ameni potete trovare degli avversari disposti a farvi la pelle. Dimenticavo di avvertirvi di fare molta attenzione a tutto quello che incontrate lungo il paesaggio perché, oltre a celare roba utile per il vostro samurai, il gioco nasconde anche diversi enigmi dalla non semplicissima soluzione. Esempio banale, e anche piuttosto sempliciotto, è quello del mostrone di fine livello dove incontrate il non-morto con il bazooka. Potrete sparargli e mazzularlo finché vi pare, ma se non vi decidete a colpirlo con il peso da svariate tonnellate che oscilla nella parte alta dello schermo, otterrete ben poco.

Giancarlo "JH" Calzetta

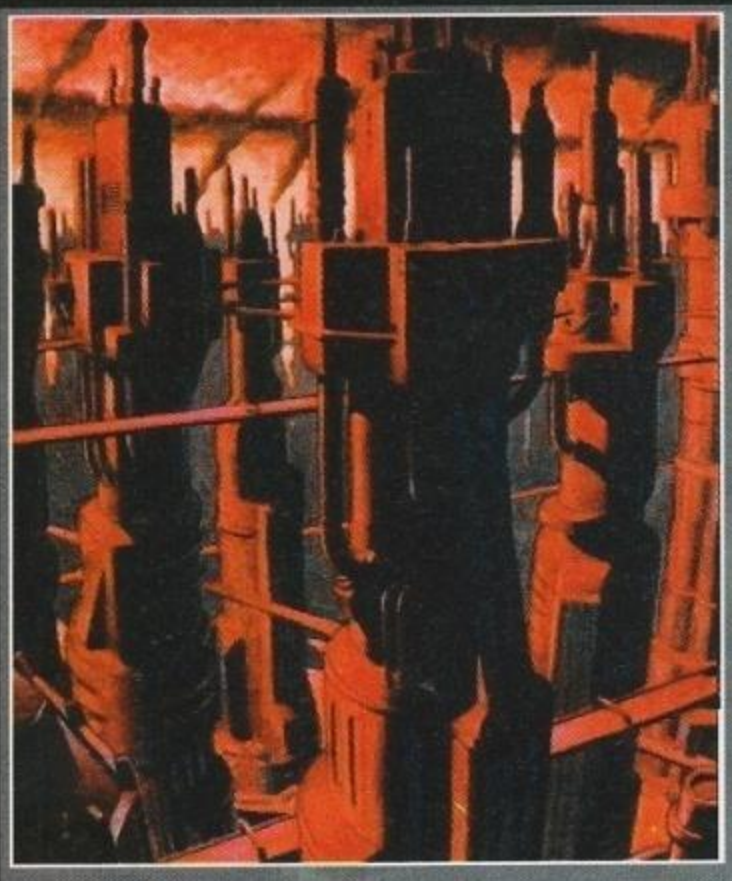
AMIGA

Second Samurai è un gran bel gioco. Quello che abbiamo davanti è un'interessante via di mezzo tra Ghosts'n'Goblins di Zool2. L'azione è potente e lenta come nel primo gioco, mentre l'ambientazione è stimolante e dinamica come nel secondo. Ecco un ottimo mix di elementi.
Tecnicamente è realizzato in maniera ottimale (Raffaele Cecco e i Vivid Image non si smentiscono mai, non c'è che dire). I movimenti dei personaggi non sono al cinquantesimo di secondo, bensì al venticinquesimo, ma lo scrolling è comunque fluido sfoggiando un buon parallasse. Di roba su schermo ne tiene tanta, tutta coloratissima, e la qualità delle animazioni, tanto quelle degli sprite principali quanto quelli degli avversari, è veramente altissima. Il sistema di controllo è ottimo. Raramente vedrete fare al samurai qualcosa che non gli avete detto voi, espressamente, di fare e i vari colpi che è possibile sferrare sono ottenibile in maniera facile e intuitiva.
La presenza dei livelli di difficoltà selezionabili sono sempre un'aggiunta gradita e il numero di opzioni presenti è comunque rilevante.
Dal punto di vista sonoro Second Samurai sfoggia una serie di musiche dalla dubbia provenienza orientale, ma dalla sicura orecchiabilità. E' un vero peccato che non sia possibile ascoltare nello schermo dei titoli la musica di caricamento che è veramente fenomenale, non tanto dal punto di vista musicale in sé, quanto per la presenza di alcuni strumenti campionati dalla incredibile carica umoristica (so che può sembrare strano quello che sto dicendo, ma ascoltate per credere).
Quasi dimenticavo di menzionarvi i guardiani di fine livello (che sono veramente grossi) e delle sezioni in "simil-shoot'em up" a rendere ancora più completo e accattivante un gioco già di grandissimo livello.
Non so voi, ma io lo trovo un gioco stupendo.

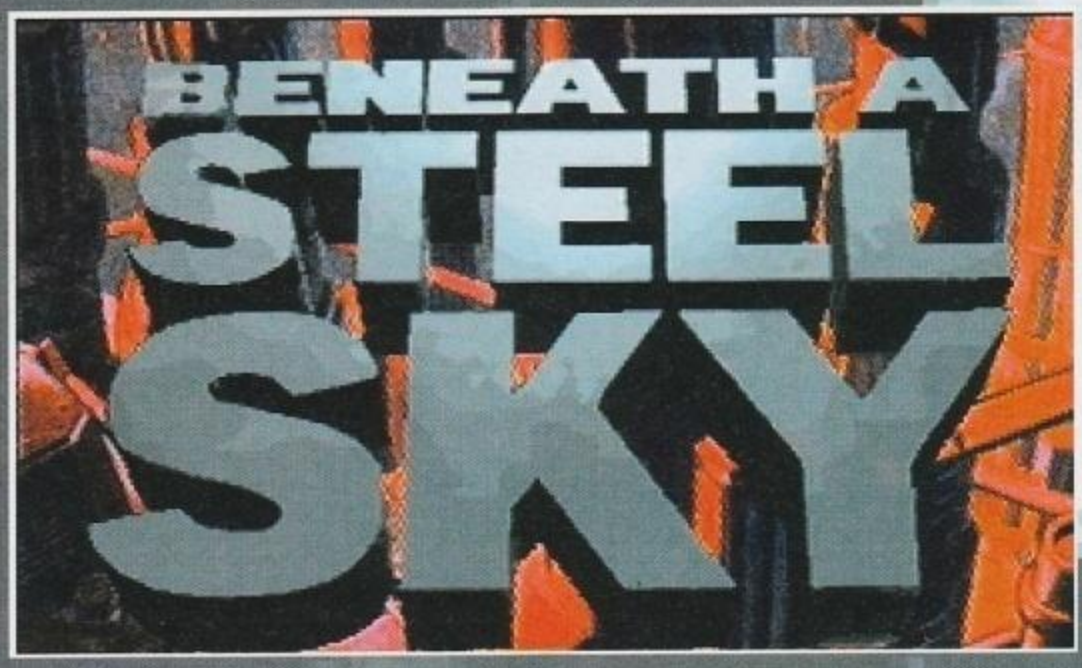


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

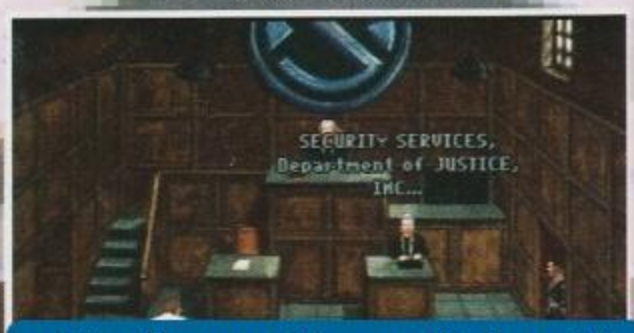
http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo le preview di Marzo e di Ottobre ecco a voi la recensione di una delle avventure più attese di quest'ultima annata. Sull'onda del successo di Lure Of The Temptress i Revolution Software tornano alla ribalta... ce la faranno i nostri eroi a impensierire il trono detenuto dalla LucasArts?



Periodo di avventure, periodo di notti passate insonni nel tentativo, riuscito o meno, di portarle a termine.
Return Of The Phantom della MicroProse e Innocent Until Caught della Psygnosis li ho mollati a metà, il primo non mi acchiappava mentre il secondo è stato soppiantato dalle avventure che seguono: The Hand Of Fate della Westwood, che l'ho finito e Sam & Max della Lucas, anch'esso concluso, assieme a BDM (tenevo a precisarlo per salvaguardare la mia incolumità corporale...).
Applausi, rullo di tamburi, urla selvagge...
Bene, sotto a chi tocca.
Partiamo dall'ambientazione di gioco. Dunque, tutto il progetto grafico è stato sviluppato da quel genialoide di Dave Gibbons (noto artista autore, tra l'altro, dei disegni di Superman, Lanterna Verde, The Watchman, Rogue Trooper, Dr. Who e altri capolavori del fumetto americano) parallelamente alla trama stessa, per creare uno scenario il più possibile coinvolgente e realistico, nonostante la vicenda sia ambientata in un ipotetico futuro, dominato dall'informatica, tipicamente cyberpunk. Inutile dire che i risultati, graficamente parlando, non possono che essere confortanti, data anche la cooperazione di un altro artista che nel settore non è certo meno noto di Gibbons. Sto parlando di Les Pace, uno degli artefici delle animazioni di "Chi Ha Incastrato Roger Rabbit?" della Walt Disney, tanto per dirvene una. Il lavoro svolto da Les è stato quello di scannerizzare tutte le tavole e i disegni originali fatti da Dave Gibbons con un Mac a 24 bit a una risoluzione di circa mille per mille pixel sfruttando una palette di ben venticinque milioni di colori, riadattarli alle varie risoluzioni del PC (320x200 a 256 colori), dell'A500 (320x256 a 32 colori) e dell'A1200 (320x256 a 256 colori), e per ultimo ritoccarli a mano (sicuramente la parte più impegnativa dell'intero procedimento), costituendo così circa il novantacinque per cento della grafica, vale a dire tutta l'ambientazione, gli scenari, le stanze e la caratterizzazione dei personaggi.
Come detto è il cyberpunk a caratterizzare l'ambientazione di gioco, scenario ideato agli inizi degli anni ottanta da William Gibson e da Bruce Sterling, scrittori divenuti famosi proprio per essere stati i precursori del suddetto genere...
In un futuro non troppo lontano è l'informatica a essere componente fondamentale della vita dell'uomo, ma non solo: traffici illegali di organi umani, di droghe psicotrope distruttive per il cervello, di arti meccanici e d'intelligenze artificiali, possibilità d'entrare all'interno di giganteschi network come se si trattasse di un universo parallelo (cyberspace), di carpire e rubare informazioni a scopo di lucro, insomma di fare l'hacker; che belle prospettive!
Comunque, il protagonista della vicenda è Robert Foster e come viene narrato nel fumetto disegnato dallo stesso Gibbons che troverete all'interno della confezione originale, una sera, mentre la gente che abitava il GAP (la terra desolata in cui Robert aveva vissuto da quindici anni a quella parte) era radunata intorno al fuoco nell'intento di osservare il vecchio saggio che interpellava il futuro, Joey, il robot di Foster, percepì l'arrivo di un cargo militare proveniente dalla città. Il cargo atterrò nei pressi della zona residenziale, se così si può chiamare, del GAP e da lì uscirono una schiera di soldatini (di piombo) pronti a mettere tutto a ferro e fuoco. Beh, sta di fatto che stavano cercando il nostro

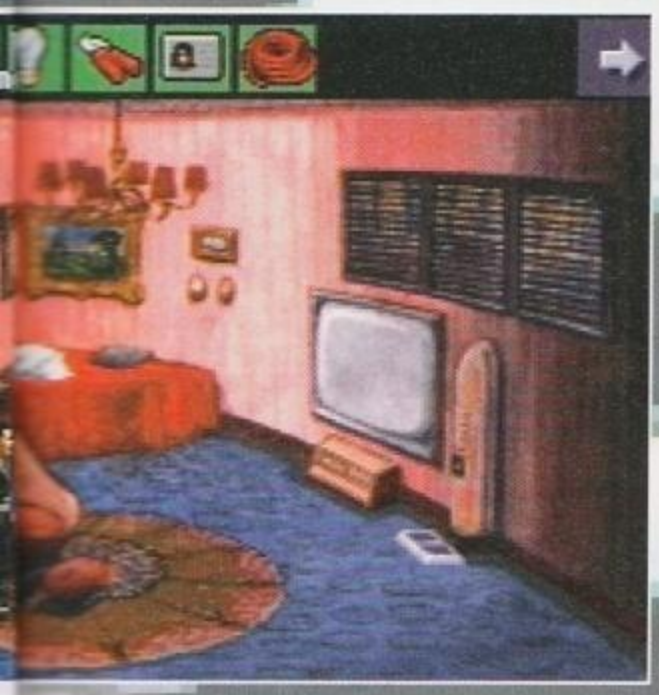


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

caro protagonista. Perché?
Quando Robert era un bambino fu trovato tramortito vicino a un elicottero, di chiara provenienza cittadina, che si era scatasciato al suolo. Lui era vivo, ma sua madre non aveva avuto la sua stessa fortuna. Da allora aveva sempre vissuto con la gente povera del GAP, ma adesso i militari erano venuti a riportarlo indietro.
Per evitare uccisioni inutili Foster si consegnò alle autorità, non prima però di aver staccato la motherboard a Joey col solo scopo di poterlo rimettere "in vita" alla prima occasione utile, ma il suo gesto fu vano, poiché appena decollati gli accampamenti furono rasi al suolo e gli abitanti non furono risparmiati.
Era l'alba quando giunsero in città, il caso volle che il sistema di controllo impazzì (beh non credo si possa definire proprio un caso che qualcuno lo manometta a distanza, comunque...) e che il cargo-elicottero si schiantò contro una strada sopraelevata. A questo punto apro una parentesi, anche perché finisce l'intro del fumetto e inizia quella sul computer. Dunque, la città è strutturata su più livelli. A quelli inferiori, causa l'inquinamento, che come è risaputo tende a salire, risiedono e possono accedere solo quelle persone che appartengono a un ceto sociale piuttosto elevato, mentre a quelli superiori vi abitano i più poveri e gli operai. Tutto il sistema è governato da un computer centrale chiamato Linc che gestisce i sistemi di accesso ai vari livelli in base alla ragione sociale di ogni individuo. All'inizio della vostra avventura non sapete nemmeno dell'esistenza di codesto sistema, ne venite a conoscenza ad avventura iniziata, come del resto scoprirete il motivo del vostro forzato ritorno in città solo proseguendo nel gioco...
Rimangono da analizzare ancora un paio d'aspetti, uno dei quali fondamentali per la sopravvivenza di quest'adventure nell'olimpo degli "over the top". Ma andiamo con ordine e parliamo prima del Teatro Virtuale, sistema inventato dai Revolution in occasione di LOTT. Già più volte citato e spiegato in ogni suo più piccolo dettaglio, è stato migliorato più che altro nella programmazione per risparmiare memoria e per essere ancora più efficiente. Tutti i personaggi, da quelli più importanti alle sole comparse, vivono nell'avventura come se fossero reali. Fanno le cose che devono fare, quando si spostano da una locazione all'altra ci mettono il loro tempo, vengono seguiti costantemente dal computer che per ognuno di essi ne gestisce la "vita parallela".
Per l'altro aspetto, beh ci sto arrivando, un po' di calma. Quando inizierete a giocare entrerete subito in contatto con la nuova interfaccia studiata dai Revolution per questa loro seconda produzione. Rispetto a Lure Of The Temptress è sicuramente un bel passo in avanti (facciamo anche due) e non sembrerebbe esserci il benché minimo problema nell'utilizzarla. Difatti, sembra quasi un paradosso, i Revolution sono giunti là dove i Westwood con The Hand Of Fate hanno mancato. Si fa tutto coi due tasti del mouse senza tuttavia ricorrere a un interfaccia a verbi. Il cursore assume quattro forme differenti a seconda se il computer carica (icona a forma di dischetto), se si sta puntando su un oggetto "attivo" nel fondale: col tasto sinistro ne si ha la descrizione mentre col destro lo si prende (se lo si può prendere) o lo si usa (se si tratta di un interruttore, di una leva, o di un oggetto comunque usabile); se si punta invece su un uscita o su una zona "inutile". Oltre all'icona compaiono anche le classiche scritte col nome su chi o su cosa si sta puntando, mentre per quanto riguarda l'inventario degli oggetti, sulla parte alta dello schermo, una volta che si sposta il puntatore del mouse verso l'alto, appare una finestra a scomparsa alquanto comoda.
Ok, è tutto.

SHIN



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENEATH A STEEL SKY

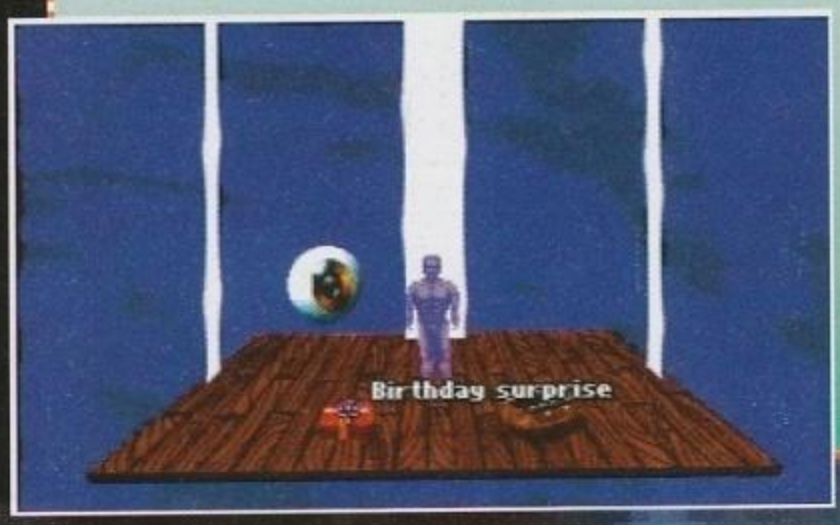
Siamo al livello superiore, nella cosiddetta zona industriale. Qui ci troviamo a circa venti metri dal suolo. C'è l'ufficio della Security, lo stabilimento di riciclaggio, quello che al suo interno ha un bel reattore nucleare e la centrale di funzionamento del sistema di controllo degli ascensori, che si è guastato a causa dei danni arrecati dall'atterraggio forzato dell'elicottero...

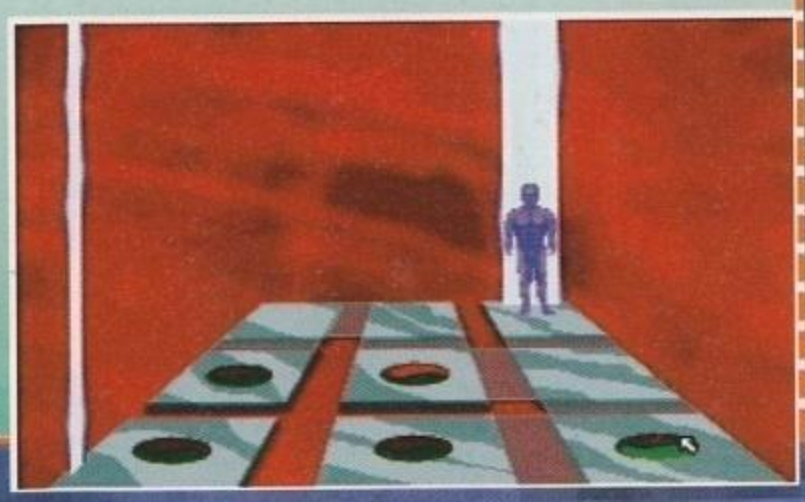
Ci troviamo nel piano subito sotto alla zona industriale. Qui risiede la popolazione borghese in monolocali molto confortevoli, vi sono le agenzie di viaggio, quelle di assicurazione e gli studi medici. E' un punto di transito prima di giungere al pian terreno, ma non per questo meno importante. Anche a questo livello vi sono i terminali per potersi collegare al sistema d'informazioni di Linc (attenzione: non si tratta della rete d'interfacciamento al cyberspace, quello lo trovate dentro al palazzo della Security...).

Piano terra. E' la zona più bella della città. Qui ci abitano i ricconi, troviamo la cattedrale (unico residuato della vecchia architettura cittadina), il tribunale e un club privato a cui possono accedere naturalmente solo i "privilegiati". Non fatevi ingannare dall'apparenza, tutte le piante che ci sono in giro sono finte...

CYBERSPACE: CHE BELLO FARE L'HACKER...

Le foto che corredano questo box si riferiscono a una particolare sezione che dovrete "affrontare" (è proprio il caso di dirlo...) più di una volta durante lo svolgimento dell'avventura. Si tratta del plurinominato CyberSpace, ovvero una sorta di dimensione parallela frutto della "materializzazione" delle rete informatiche. Vale a dire che quando vi collegate al Network, non comunicate via tastiera come si fa adesso, bensì v'interfacciate col Network stesso, ove nel suo interno la vostra immagine viene proiettata sottoforma di ologramma. Avete presente la Realtà Virtuale? Fate conto che sia una cosa analoga, anche se un po' più complessa. Bene, venendo al gioco, quando v'interfacciate con Linc ed entrate quindi nel suo sistema (rappresentato appunto col CyberSpace), dovrete ragionare come quando accedete a una banca dati (beh, aggiungeteci anche un po' di fantasia sulla falsa riga del film War Games): si tratterà sostanzialmente di leggere documenti segreti, di trovare password per arrivare là dove altrimenti sarebbe impossibile accedere, insomma, di acquisire informazioni, sfidando e battendo un'intelligenza artificiale sul piano della strategia, un po' come a una partita di scacchi...

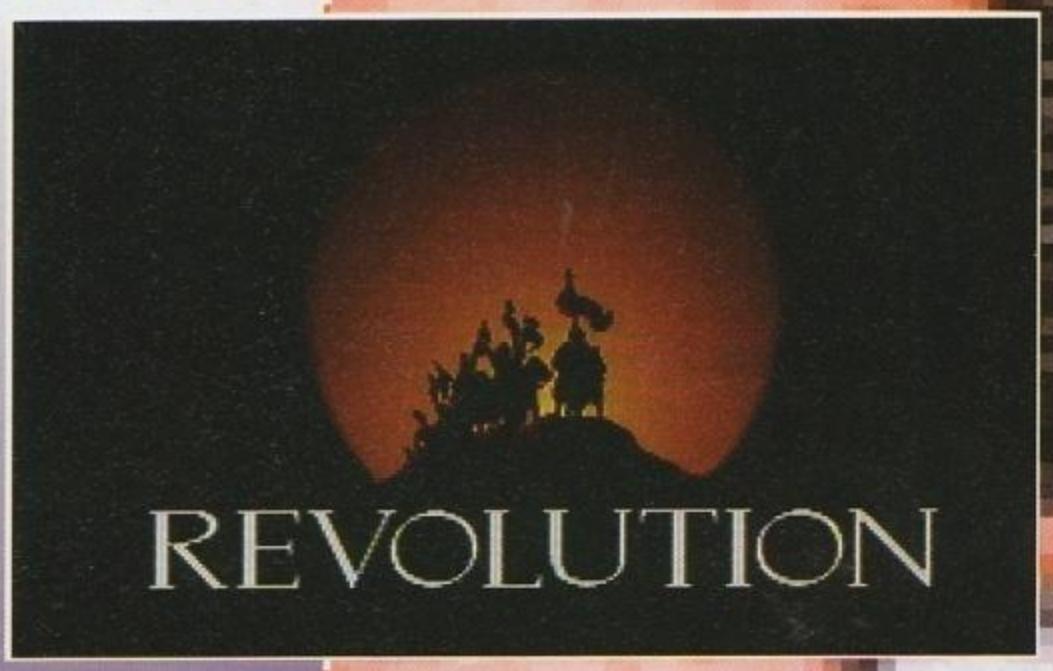


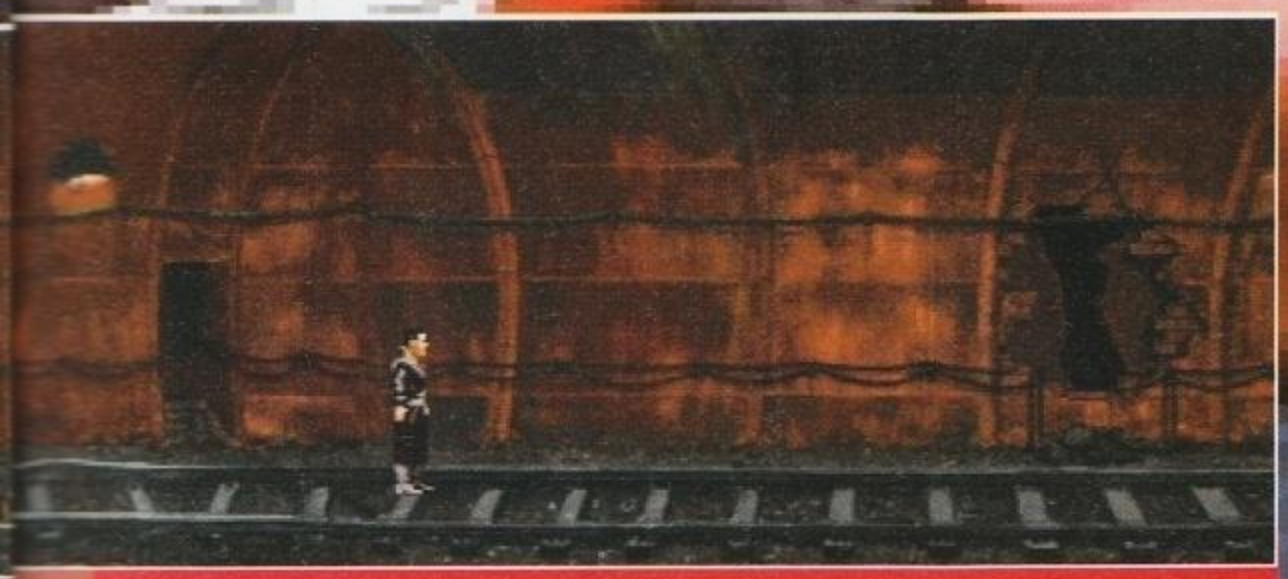


http://www.oldgamesitalia.net/

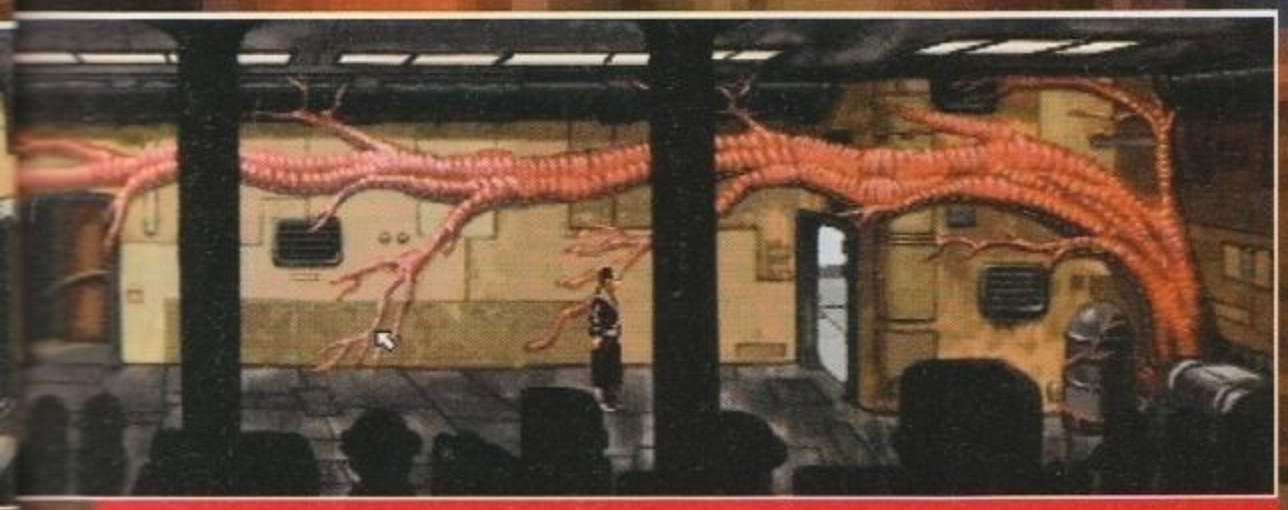
RIVOLUZIONI A VENIRE

Abbiamo avuto un ospite d'eccezione per la presentazione di Steel Sky: il buon vecchio Charles Cecil, mente pensante dei Revolution Software, che è gentilmente venuto a trovarci nei nostri uffici per introdurre questa sua ultima creatura. Visto che del gioco ne abbiamo parlato già abbastanza permettetemi un paio di parole sul nuovo progetto che dovrebbe vedere la luce nel corso della prossima estate. Si tratta naturalmente di un'avventura grafica, ulteriore evoluzione del Virtual Theatre e ambientata in un misterioso mondo "templare" tanto caro al nostro Umberto Eco. Ne riparleremo più avanti nei mesi...
Max





Siamo nei tunnel della vecchia metropolitana. Accedervi non è troppo semplice e apparentemente sembra una zona di transizione senza nulla da fare in particolare. Bene, questa è si una zona di transizione, tuttavia all'interno di quel buco che vedete sulla destra c'è "qualcosa" che non vi renderà la vita troppo semplice...



Mmh, delle vene sul muro, mi viene quasi da vomitare. Linc è quindi si un computer, ma è anche composto da materia organica, nel vero senso della parola. Un connubio tra informatica e cibernetica per controllare una città. Quel genialone che l'ha costruito, e a questo punto del gioco saprete già di chi si tratta, doveva avere proprio una mente malata...

PC

Beneath A Steel Sky può essere considerato un capolavoro sotto ogni punto di vista. La trama è semplicemente geniale: adoro il cyberpunk e questo tipo d'atmosfera. Dell'aspetto grafico abbiamo già discusso abbondantemente nella recensione e il risultato, come del resto potete vedere dalle foto, è decisamente confortante. Per quanto riguarda il sonoro, anche qui non c'è molto da dire, se non che contribuisce enormemente ad arricchire l'atmosfera di suspance e tensione nei momenti giusti. L'interfaccia, semplice e intuitiva, aumenta incredibilmente la giocabilità e la mancanza di punti morti, per non parlare dello svolgimento abbastanza intuibile della trama, comunque intricata quanto basta, non fa altro che consolidare tutti i miei elogi verso un team di programmatori che probabilmente non finirà mai di stupirmi...
Un'ultima cosa, problemi di configurazione praticamente non esistono: è sufficiente un 286 (cosa abbastanza rara di questi tempi per i cosiddetti giochi-colosso), ma vi dirò di più, sul mio 386sx 16 va che è una bellezza, senza il benché minimo rallentamento...

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			93

AMIGA

Per quelli che si aspettavano che la versione Amiga dal punto di vista visivo sarebbe stata la peggiore tra le due, beh si è sbagliato di grosso. Stranamente quando ci si mettono i Revolution, nonostante il numero di colori disponibili sia nettamente inferiore, la versione Amiga risulta quella più "pulita". Un migliore accostamento cromatico e una definizione leggermente più alta fanno pendere l'ago della bilancia da questa parte (sarà forse che, proprio come stile grafico, più di un tot di colori non servivano...). Inutile dire che sono enormemente avvantaggiati coloro che hanno l'hard disk, visto che per la versione Amiga i dischetti sono e saranno quindici, salvo imprevisti strani. Vedremo poi per quella 1200, le premesse ci sono tutte.

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			93

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ATTESA CONVERSIONE PER COMPUTER DEL POPOLARISSIMO GIOCO DA BAR! IN UN FUTURO POI NON COSI' LONTANO, ALL'INSEGNA DI UNA LOTTA FURIOSA FRA UOMINI E MACCHINE, SI SCATENA LA FORZA DI UN DEVASTANTE T-101.

AMIGA • PC

SU FIORINA 161
PENITENZIARIO I
NAUFRAGA IL SC
SBARCA, PERO',
SIMILE AGLI ALIE
TO IN PASSATO.

AMIGA

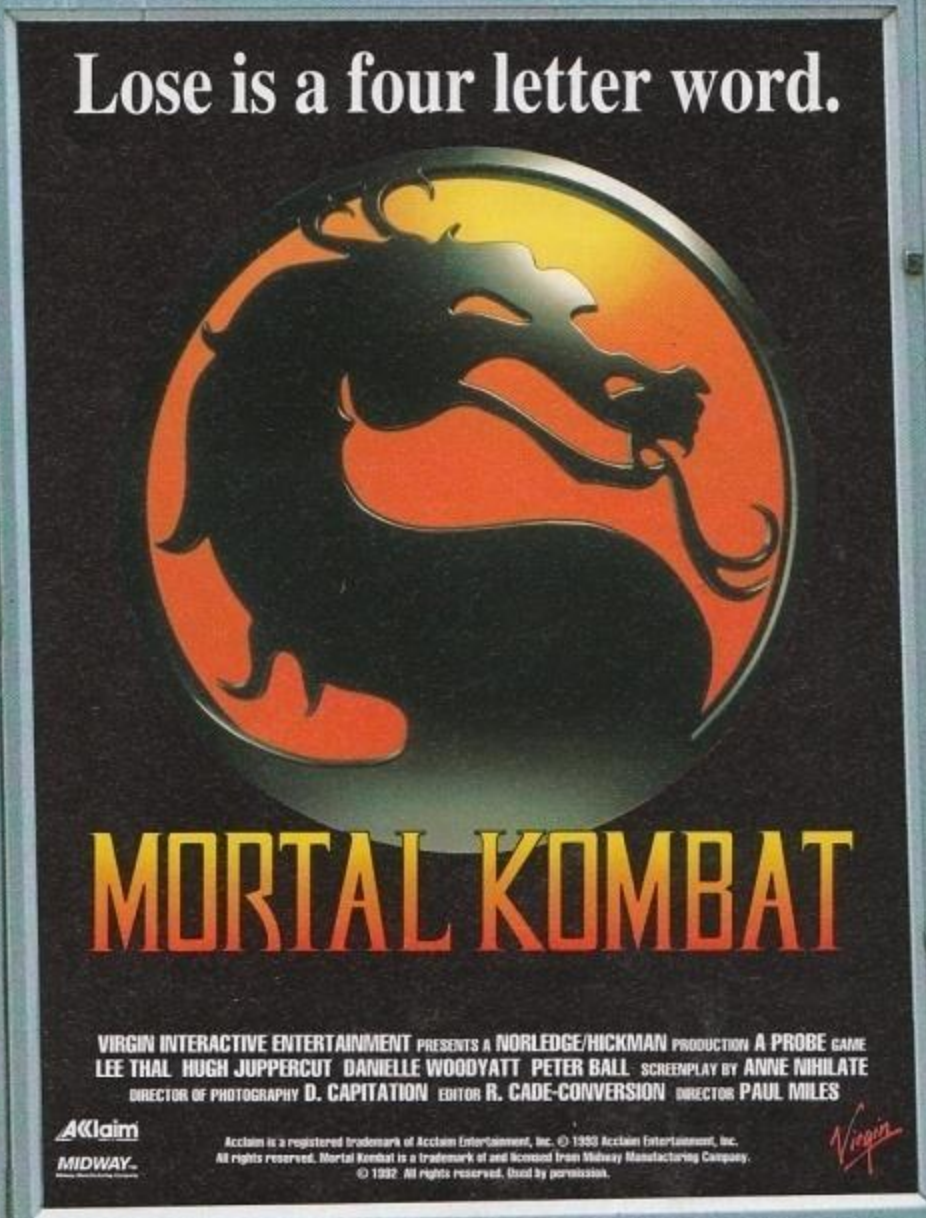
Acclaim

© 1993 Acclaim Entertainment Ltd.
All rights reserved.

MANUALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SQUALLIDO PIANETA
TRO SISTEMA SOLARE.
ICIALE RIPLEY. CON LEI
UN'ALTRA CREATURA
AVEVA GIA' COMBATTU-
LLO HA INIZIO!

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE
IL N° 1 DEI COIN-OP!
SFIDE ALL'ULTIMO COLPO, GRANDE TENSIONE,
INCREDIBILE REALISMO. SCEGLI IL TUO CAMPIO-
NE E FINISCI I TUOI AVVERSARI!

AMIGA • PC

Virgin

I T A L I A N O

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Immaginatevi Asteroids con tutti gli sprite realizzati in ray tracing, un sacco di colori, delle esplosioni fantastiche, una musica accattivante e avrete il primo prodotto di una nuovissima software house finlandese chiamata Bloodhouse. Con un nome così e con un gioco d'esordio simile questi ragazzi non possono che promettere scintille...

L'introduzione del gioco parte con una sequenza cinematografica classica, una sequenza di scritte a scomparsa prospettica nelle profondità dello spazio, in perfetto stile Star Wars, per intenderci (beh più classica di così...). Subito qualcosa m'insospettisce, la parola "Episode I" lascia parecchio intendere che questo Stardust dev'essere, o almeno potrebbe essere, il primo di un serial. Comunque, proseguendo nella lettura si ha quello che non può altro che essere il preludio al gioco stesso, con la narrazione dei misfatti causati dall'Imper... ehm... dal malefico professor Schaumund in una galassia lontana tanti e tanti anni luce.

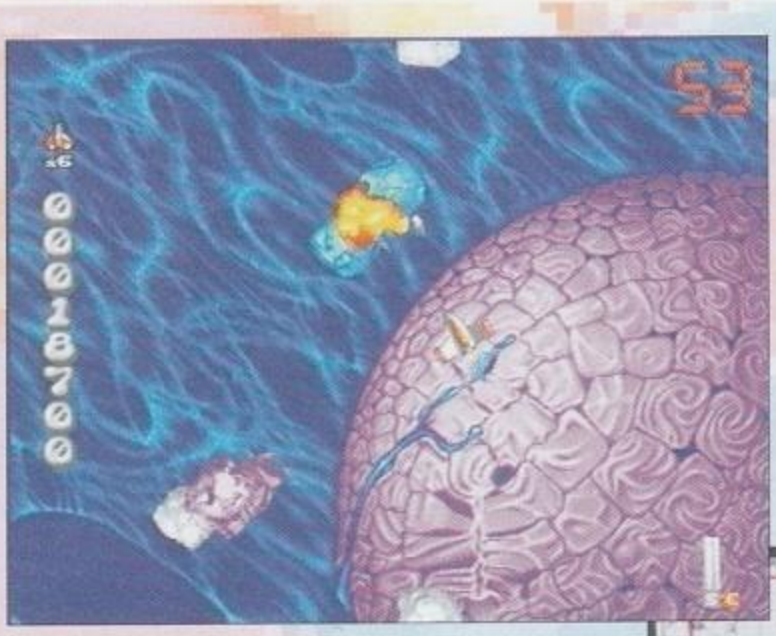
THE GAMES machine

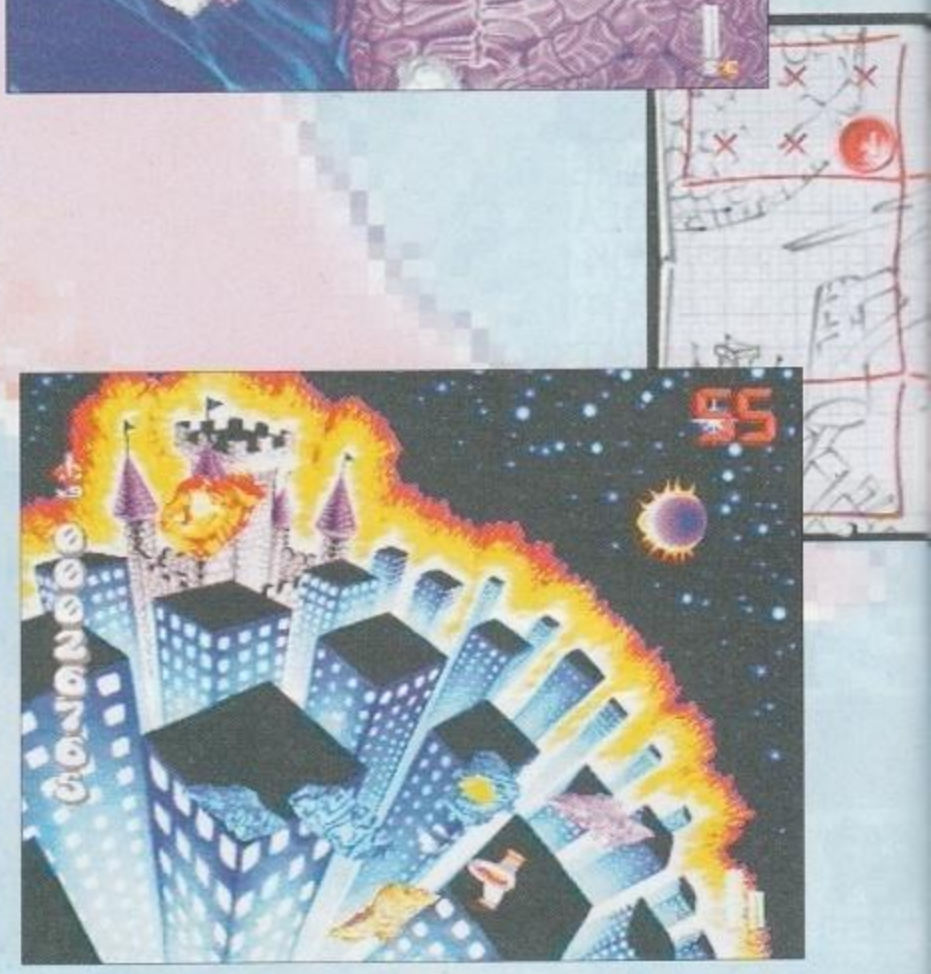
STAR PLAYER

90-94

Il perfido professore, l'essere più viscido e schifoso dell'universo conosciuto, ha rapito la bella principessa Von Levi per mettere l'Imperartore alle strette e dare così il via al suo piano di conquista universale, nel senso che vuole diventare il padrone dell'Universo intero (certo che quelli della Bloodhouse quanto a fantasia sono messi proprio male...). Ma il piano prevedeva anche un altro aspetto, per altro messo in pratica dagli scagnozzi dello stesso malefico dottore. Cos'hanno fatto i fetenti, direte voi? Beh, i fetenti, dico io, hanno lasciato un sacco di bei ricordini, circa 620.000 tonnellate di meteorite cosmica, in giro per la galassia in questione, per non parlare dell'orda di nemici sparsi a pullulare ogni singolo metro cubo di spazio profondo, il tutto al puro e semplice scopo di evitare l'interferenza di qualche folle che avesse avuto la brillante idea di fare l'eroe. Ecco, manco a dirlo la grande trovata è venuta in mente a voi, che non siete altro che un tizio qualsiasi o un Superman in borghese, tanto poi fa lo stesso. Vi siete così costruiti una navicella spaziale (inter)galattica e siete partiti alla ricerca del cattivone per liberare la principessa e, naturalmente, per conquistare con simile gesto eroico il suo cuore.

Comunque, questa ricerca vi costerà un sacco di tempo e un sacco di fatica, dovrete difatti girare la suddetta galassia in lungo e in largo ed esplorare ogni singolo buco. Qui ci vuole un piano di battaglia e soprattutto una mappa (che avrete a disposizione sul monitor della vostra camera da letto (posto che il vostro Amiga ce l'abbiate nella stanza in cui di solito dormite) ogni qual volta finirete con successo un livello).





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUST

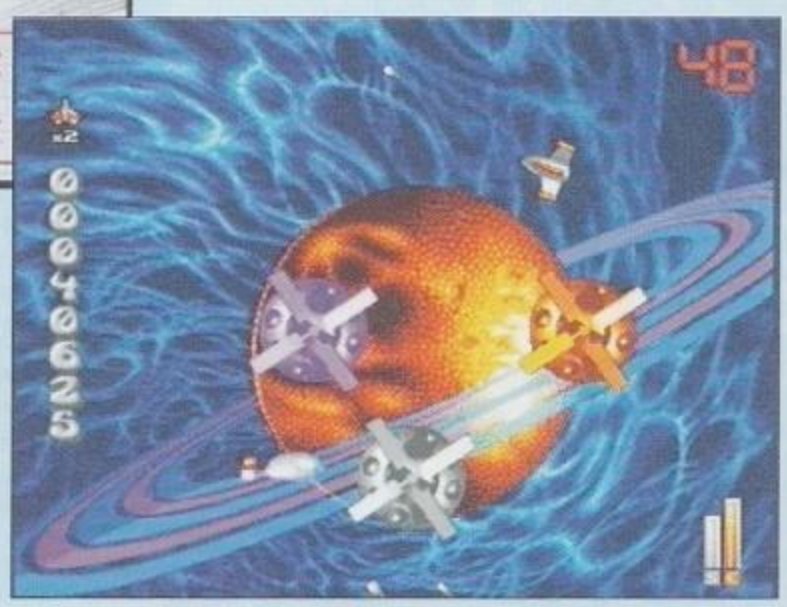
La vostra navicella può essere equipaggiata con armi supplementari a potenza progressiva, per poterne disporre dovrete raccogliere le opportune icone che compaiono dopo aver distrutto alcune meteoriti.

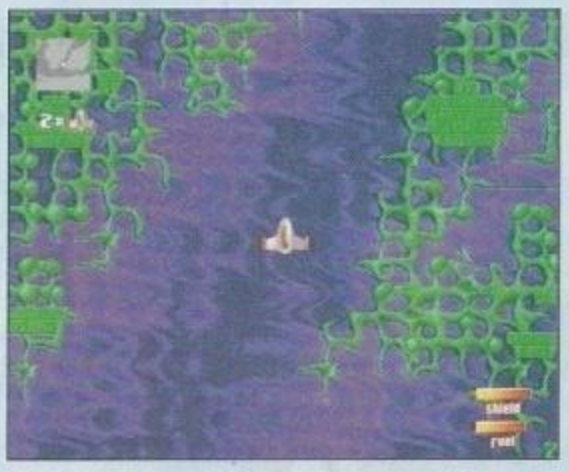
Hmm, dunque, la galassia in questione si può dividere in cinque settori principali, i quattro d'angolo e quello centrale. I primi sono suddivisibili a loro volta in sei zone ciascuno (livelli), mentre l'ultimo in nove. La visuale è dell'alto e, come detto sopra, riproduce fedelmente lo schema adottato per la prima volta un decennio fa dal mitico Asteroids. Ogni singolo livello, mediamente, è popolato da astronavi nemiche dei più svariati tipi e, come si può ben intuire dal nome del capostipite in questione, da asteroidi. Questi sono di varie dimensioni e, se colpiti, si spaccano in pezzi sempre più piccoli fino a essere distrutti. I diversi colori stanno a indicare che per poterli disintegrare ci vuole un numero differente di colpi per ognuno di essi. Alla fine di ogni sezione ci sarà il classico mostrone di fine livello per giungere, infine, a un temutissimo scontro faccia a faccia (si fa per dire) col tremendo professor Schaumund.

Ogni tanto, spunteranno anche dei livelli speciali facoltativi, caratterizzati da uno stratone plasmatico di parallasse, nei quali potrete collezionare svariati bonus, come vite extra, benzina (tale fattore entra in gioco solo in queste speciali missioni), armi di diverso tipo (missili, lanciafiamme, plasma, sparo a tre vie, eccetera) punti extra, ricarica di energia, smart bomb e via dicendo. Lo schema di gioco si ricollega questa volta al vecchio Thrust, la navicella viene attratta gravitazionalmente verso il basso e voi dovrete evitare la collisione con le pareti dosando opportunamente la propulsione.

Per passare da un settore a un altro, infine, dovrete affrontare un salto a velocità warp, per un totale, quindi, di quattro livelli aggiuntivi. La visuale qui è invece un classico treddì con inquadratura dal retro della vostra navicella (e tre! Dopo Asteroids e Thrust ecco Space Harrier!). Si tratta di superare a folle velocità dei tunnel sovrappopolati d'oggetti contundenti di varia natura, alcuni dei quali li potrete eliminare con il vostro cannone al plasma, altri solo schivarli: buona fortuna, ne avrete bisogno!

SHIN





AMIGA

Questo gioco, pur essendo concettualmente semplice, è assolutamente fantastico. La programmazione è ottima, i chip grafici sono spremuti fino all'osso e la giocabilità è sicuramente elevatissima. A giudicare dal numero dei livelli, non sembra che ce ne siano poi tanti, ma il gioco, come si suol dire, non è proprio dei più semplici. Sembra quasi di essere davanti a un prodotto del Team 17. Tra parentesi, visto che questo è il loro primo titolo, non è che ci troviamo davanti a un team di programmazione che potrebbe dare un sacco di filo da torcere a Martyn e company? Mmh, presto per dirlo sta di fatto che ci troviamo comunque davanti a un gran bel gioco. I tizi che hanno fatto questo gioco hanno mantenuto l'anonimato, si sono firmati tutti con pseudonimi o sigle (SCY, Rib, Xray, Destop, Patsku e WDO), comunque sia, se quelli della Bloodhouse continuano su questa linea il futuro di Amiga non può che essere più che roseo, quasi fuxia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN per AMIGA

Cool Spot

Sono quasi due giorni che io e la mia Harley viaggiamo sotto il sole cocente del Colorado; la sabbia e il sole mi ardono la gola, devo assolutamente bere qualcosa di fresco... quasi dal nulla vedo sbucare un saloon, "Dio ti ringrazio". Entro, una bella ragazza mi fissa dal bancone, i nostri guardi si incontrano ed io esclamo "Hey baby, calami una Coc..." STOOOOOOP! 7UP! DEVI DIRE 7UP!!!

E' stata una lunga attesa, fatta di smentite e conferme, ma finalmente il punto rosso più amato dai cari (si fa per dire) amici consolemaniaci, approda sugli schermi dei nostri Amiga, sempre desiderosi di software d'alto livello in grado di sfruttarne appieno le potenti capacità.

Cool Spot è diventato uno dei giochi più apprezzati degli ultimi tempi grazie ad una grafica semplicemente fantastica, affiancata da una serie di animazioni talmente belle da riuscire a caratterizzare il personaggio come non si era mai visto in qualsiasi altro prodotto.

L'autore di questo nuovo capolavoro è lo stesso che ha curato Global Gladiators e il suo inconfondibile stile pervade tutto il gioco. Tanto per incominciare si nota una certa impronta ambientalistica, ma ciò che più sconvolge sono tutti gli incredibili atteggiamenti assunti di volta in volta dal protagonista, basta lasciarlo fermo qualche secondo per vederlo stiracchiarsi, giocare con lo yo-yo, pulirsi gli occhiali, etc.

Cerchiamo quindi di approfondire le conoscenze con il nostro gioco; il protagonista di Cool Spot è proprio Spot, sponsor ufficiale delle 7up, la famosa bibita gasata che tanto successo ha riscosso all'estero (qui in Italia va per la maggiore la Sprite).

Il nostro simpaticissimo eroe dovrà affrontare una serie di lunghi e complessi livelli per poter liberare tutti i suoi amici, imprigionati per un non ben precisato motivo, ma il suo compito non sarà affatto facile, dal momento che ogni stage è irto di pericoli e insidie, quindi sarà necessaria una certa dose di bravura e soprattutto riflessi d'acciaio.

Prima di iniziare a giocare potrete decidere che tipo di difficoltà affrontare, potrete optare fra tre possibilità: con il livello EASY avrete modo di giocare senza troppi problemi (ma solo inizialmente, dopo inizia il casino), mentre con il MEDIUM (che non è una persona dotata di poteri paranormali) le cose inizieranno a complicarsi, infatti aumenteranno il numero di nemici su schermo e ne appariranno di nuovi. Ad esempio, nel primo livello giocando in modo easy, vi attaccheranno solo i paguri e i granchi, mentre in medium appariranno delle fastidiosissime zanzare (alla faccia delle zanzare, sono grosse come rondini!), invece in modo DIFFICULT (troppo semplice chiamarlo hard) i suddetti zanzaroni ci spareranno pure contro (non so cosa e non lo voglio sapere!).

Per liberare i vostri amici dovrete prima raccogliere una notevole quantità di tappi rossi (cambiano a seconda del livello di difficoltà scelto), quando ne avrete trovati a sufficienza vi rimarrà da scovare la gabbia dove è tenuto prigioniero il vostro amico e quindi romperne il lucchetto.

Se nel percorso avrete collezionato molti più tappi di quelli richiesti, potrete vincere una vita o addirittura affrontare un particolare livello bonus.

Vi sono più modi per terminare un quadro, molti dei quali accessibili solo giocando a livelli di difficoltà superiori; a proposito di livelli, questo Cool Spot non si lascerà certo finire in un paio di giorni, infatti la vastità di gioco è decisamente notevole.

I vari stage sono così composti: il primo è ambientato in una spiaggia e vedrà il nostro "punto rosso" alle prese con una serie di nemici tipicamente balneari come i già citati paguri; il secondo livello ha sempre un'ambientazione marittima (non è una cosa bella vedere tanto mare d'inverno, soprattutto se abitate a Milano!), ma i nemici sono delle simpaticissime api, bellicosi granchi e pesci "sputatori" assai maleducati.

Nella terza fase ci toccherà affrontare una sezione "underground" in cui dei topi in pigiama ci scaglieranno contro etti di Parmigiano Reggiano (quello con il marchio) solo perché facciamo tanto di quel casino da turbare irrimediabilmente il loro sonno (mi ricorda una persona di mia conoscenza, vero Max?); se uscirete indenni dovrete vedervela con un enorme vascone (in realtà una piscina gonfiabile, ma viste le esigue dimensioni del protagonista...), pieno di trabocchetti micidiali, basterà mancare una piattaforma e vi dovrete rifare buona parte del livello o se siete proprio sfig... sfortunati ricominciare tutto da capo.

Arrivati a questo punto non posso darvi altre indicazioni, perché non sono riuscito ad andare oltre il quinto stage (la cui ambientazione è all'interno di una fabbrica di giocattoli), ma conto di passarlo in tempo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

breve (lo so che non ve ne frega niente, ma Max vuole le foto dei livelli più avanzati ed è un gran rompiscatole!).
Fortunatamente sparsi per i livelli potrete trovare dei "restore point" da dove ripartire in caso di morte prematura, senza dovervi così rifare tutto il percorso dall'inizio (il che sarebbe quantomeno assurdo), ma oltre a questi aiuti potrete anche usufruire di alcune bottigliette di 7up che i vostri nemici vi elargiranno dopo che li avrete fatti fuori. Dimenticavo poi di dirvi che il caro Cool Spot non è certo tipo d'andarsene in giro disarmato, infatti dispone di una serie infinita di proiettili direzionabili con i quali "mazzulare" i cattivoni (contenti? Non sarete costretti a saltargli sulla testa come fa quel fesso di Sonic).

Una cosa molto simpatica è che all'inizio di ogni livello vi sarà una specie di foglietto delle istruzioni che vi indicherà i nemici e i bonus più importanti, un gran bel tocco di classe; ultima, ma non meno importante particolarità, è la possibilità di utilizzare un joypad compatibile Megadrive per poter saltare tramite l'ausilio del tasto "C", peccato che in redazione funzionava, ma a casa mia no (questa storia non l'ho capita, eppure con Lionheart e Flashback non ho mai avuto problemi...).
Non mi sembra ci sia nient'altro da aggiungere, quindi passerei direttamente al commento.

Mirko "TMB" Marangon

AMIGA

Chiunque abbia provato la versione Megadrive di Cool Spot sarà rimasto entusiasta della fantastica grafica e dall'ottima giocabilità del prodotto, per farla breve tutti si attendevano una conversione su Amiga che potesse tener testa a quella per la console Sega (qualcosa di simile al SuperNES si potrebbe ottenere solo sull'Amiga 1200).
Purtroppo non è così... con questo non voglio dire che il gioco sia brutto, anzi tutt'altro, ma a livello grafico si nota immediatamente che c'è qualcosa che non funziona e questo qualcosa è lo scrolling; siamo ben lontani dalla fluidità e dalla velocità del Megadrive, lo schermo su Amiga si muove in maniera discretamente discutibile (e non mi venite a dire che è colpa del parallasse, poiché siamo abituati a ben altro) e sembra che il Blitter faccia una fatica del diavolo quando si cambia improvvisamente direzione di avanzamento (lo stesso difetto che si notava in Global Gladiators)(non per niente il programmatore, John Twiddy, è lo stesso. NdMax). Non penso proprio che si tratti di limitazioni dell'hardware, visto che, tra le altre cose, l'ampiezza dello schermo non è poi 'stò granché (a dir tanto 320x200, non viene neanche utilizzato in modo completo lo schermo PAL) e il parallasse non è nulla di sconvolgente (un solo strato).
Ma superato questo primo impatto negativo con la grafica, è innegabile che il gioco riesce comunque a stupire sul piano della giocabilità pura; si rimane affascinati dalle acrobazie del simpatico e carismatico Cool Spot, tanto che sembra impossibile che si tratti di un semplice sprite! Ma anche i nemici non sono stati trascurati, basta notare i paguri con i boxer a cuoricini o i topi del terzo stage, vestiti in pigiama e con tanto di cappello da notte.
Il sonoro è stato curato in modo quasi perfetto da Andrew Barnabas, lo stesso di Global Gladiators, che se vi ricordate, offriva delle colonne sonore e degli effetti veramente fantastici; anche in questo nuovo gioco Andrew ha dato il meglio di se stesso, le musiche sono veramente fantastiche è sicuramente molti punti al di sopra della versione Megadrive (basta ascoltare il motivetto iniziale dove si vede Cool Spot cavalcare tipo surf una bottiglia di 7up).
Insomma, se escludiamo qualche pecca grafica (più che altro riguardante lo scrolling e la velocità di gioco), Cool Spot rimane decisamente un gran bel gioco in grado di soddisfare tutti gli amanti dei platform game.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Litil Divil

"Senta scusi, io avrei bisogno di una pizza, non sa dove posso acquistarla?" - "Sicuro: vede quella porta? Ci entri, vada sino all'uscita e vedrà che pizze!" - "Mmh, ma cosa c'é esattamente dopo l'entrata?" - "Il labirinto del caos, ma non si preoccupi, tanto è l'unico ostacolo tra lei e la sua pizza..."

Sono due anni che la Gremlin ha annunciato l'uscita di questo Litil Divil. Inizialmente previsto per CDTV, ripetutamente "previewato" da tutte le riviste del settore, di questo gioco si sono andate via via perdendo le tracce sino a quando, pochi giorni fa, fra la tonnellata di pacchi che arrivano ogni mattina in redazione... Dovete infatti sapere che in questo particolare periodo dell'anno (Dicembre) l'uscita di software è quantomai abbondante. Essendo assistente di redazione, approfittando proditoriamente della momentanea assenza del caporedattore (intanto lo fai sempre lo stesso... NdMax), apro impunemente le confezioni e scorgo Litil Divil. Che sorpresa!
Finalmente è uscito, ma chissà se sarà poi così bello? Niente indugi, mi impossesso della scatola e lo installo, problemi di memoria, preparo febbrilmente un boot disk: grafica spappata e gioco in palla.
Perdo due giorni a capire cosa non va fino a che il sommo Max, preso da tocco di genio esclama: "Togli ancora qualcosa dall'hard disk". Eseguo e il gioco comincia... E dopo questo inutile antefatto posso tranquillamente cominciare a parlarvi di Litil Divil.

La trama demenzialissima ha come protagonista Mutt, un diavoletto pigro con due fondamentali scopi nella vita: dormire e mangiare (praticamente è sveglio solo per rifocillarsi). Andiamo avanti: ultimamente il Gran Consiglio dei diavoli ha indetto una riunione per scegliere l'avventuriero che dovrà... ordinare le pizze! Dovete sapere, infatti, che tutti i diavoli che si rispettino amano alla follia questo piatto. Il Gran Consiglio invita tutti a pescare una pagliuzza da un contenitore, chi estrarrà quella più corta sarà il prescelto.
Il destino questa volta ha scelto proprio Mutt, è quindi tempo di raccogliere le ordinazioni e andare a prendere queste benedette pizze! Ma dove si trovano? Nel mondo esterno, oltre il labirinto del Caos, e già il nome dovrebbe dirvi tutto...
Il gioco si presenta come un insieme di rompicapi e fasi arcade legate insieme da cinque giganteschi labirinti. Ogni labirinto, oltre ai vari rompicapi di cui parleremo in seguito, ha due locazioni comuni, un emporio dove vengono venduti vari oggetti e un stanza da letto che vi permetterà di salvare la vostra posizione (avete quattro salvataggi a disposizione per ogni livello anche se nulla vi vieta, una volta finiti, di sovrascrivere le posizioni precedenti).
La visuale, come potete vedere dalle foto, non è in soggettiva, bensì vedrete il vostro alter-ego da più

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

d'insetticida, una falce, uno spillone da balia gigantesco e altri oggetti di varia natura. Comprate il prima possibile lo spray, andate dal viscido e mentre schiacciate i ragni più piccoli con i piedi (mangiandoli se sembrano particolarmente succulenti... e non sto scherzando!) scaricategli addosso l'intera bomboletta di DDT. La sua testa salterà per aria e rivelerà una torcia, come tutti sanno infatti i ragni hanno una torcia dentro la testa (i più grossi perlomeno, gli altri si accontentano di un fiammifero!).

La torcia verrà messa automaticamente nell'inventario e sarà il primo di una serie di oggetti che vi permetteranno, una volta incastonati all'interno di alcune statue, di passare al labirinto successivo. Ci sono poi dei combattimenti uno contro uno, dei rompicapo ecc.

Il punto forte di Litil Divil è senza dubbio la predominante demenzialità che affianca l'umorismo al terrore: il protagonista è davvero una grande carogna che non tarderà a farvi ridere con il suo sadismo nei confronti di chi lo ostacola.

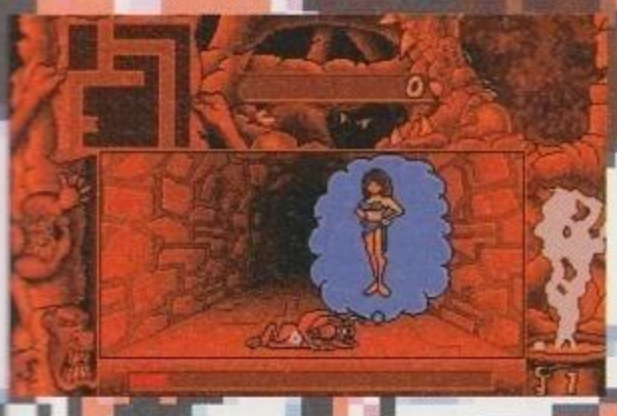
Litil Divil non si può comunque classificare come un avventura a causa del sistema di gioco che usa automaticamente gli oggetti, basta averli e premere il secondo tasto di fuoco al momento giusto.

Una volta esaurita l'energia a vostra disposizione un'esilerante sequenza di morte scelta a caso sulle tre o quattro disponibili metterà fine alla vostra ricerca.

Stefano "BDM" Petrullo

angolazioni diverse a seconda della locazione.

Durante l'esplorazione del labirinto avrete occasione di trovare: soldi (utili per comprare gli oggetti e pagare eventuali pedaggi), cibo per ripristinare l'energia e chiavi per aprire dei portali che vi permetteranno di accedere a stanze segrete o prolungamenti del livello in cui vi trovate.



La finestra d'azione nella sezione di esplorazione è piuttosto ridotta, ma lascia però spazio a tutte le informazioni di cui avrete bisogno durante l'evolversi del gioco: automapping, quantità d'oro disponibile, numero delle chiavi raccolte, barra di energia e infine un calderone che emetterà del fumo, se il fumo cambia colore vi state avvicinando all'Entità. Non chiedetemi cosa o chi sia perché non ho ancora avuto modo di incontrarla e il manuale non specifica nulla al di fuori del nome (anche se il mio sesto senso mi avverte di starci attento).

I corridoi che costituiscono il corpo del labirinto non sono naturalmente spogli di ostacoli, sarebbe troppo monotono e facile altrimenti! Dovrete fare infatti molta attenzione ai buchi nel pavimento, alle finestre da cui sporgono esseri poco raccomandabili, alle bocche sputafuoco, agli spuntoni che dal sottosuolo vi praticheranno una sorta di agopuntura e da una miriade di altre cose che lascio a voi scoprire per non rendere questa recensione una mera lista di ostacoli.

Parliamo ora delle stanze: alla fine di determinati corridoi avrete modo di imbattervi in alcune porte, apritele ed entrerete nella parte più esilarante e divertente del gioco: gli enigmi e le fasi arcade. Ogni locazione rappresenta un sottogioco differente, per poterlo risolvere dovrete fare affidamento a volte sulla vostra intelligenza, a volte sulla vostra memoria, a volte sul tasto di fuoco, oppure su tutte e tre contemporaneamente.

Prima vi ho parlato di un emporio dove potrete trovare degli oggetti, ma a che servono? A chi servono? E ancora: A cosa servono? Visto che è ancora troppo presto per la soluzione risponderò solo alla prima delle domande: gli oggetti, per lo più strampalati e apparentemente privi di utilità, vanno acquistati tutti il prima possibile (per evitare di correre da una parte all'altra del labirinto sprecando energia e col rischio di perdervi...) e utilizzati al momento giusto all'interno delle stanze. Per esempio: il primo ostacolo che troverete tra voi e le pizze (che frase misticamente idiota!) sarà un ragno gigante appollaiato su un'enorme ragnatela: l'infido aracnide (infido perché è una delle cose che odio di più assieme ai dinosauri e le tartarughe!) sputerà dalla bocca degli aracnidi più piccoli che, se non vengono splatterati in fretta, potrebbero darvi dei fastidi non indifferenti (ovvero vi fanno crepare!).

Recandovi all'emporio, troverete: una bomboletta

http://www.oldgamesitalia.net/

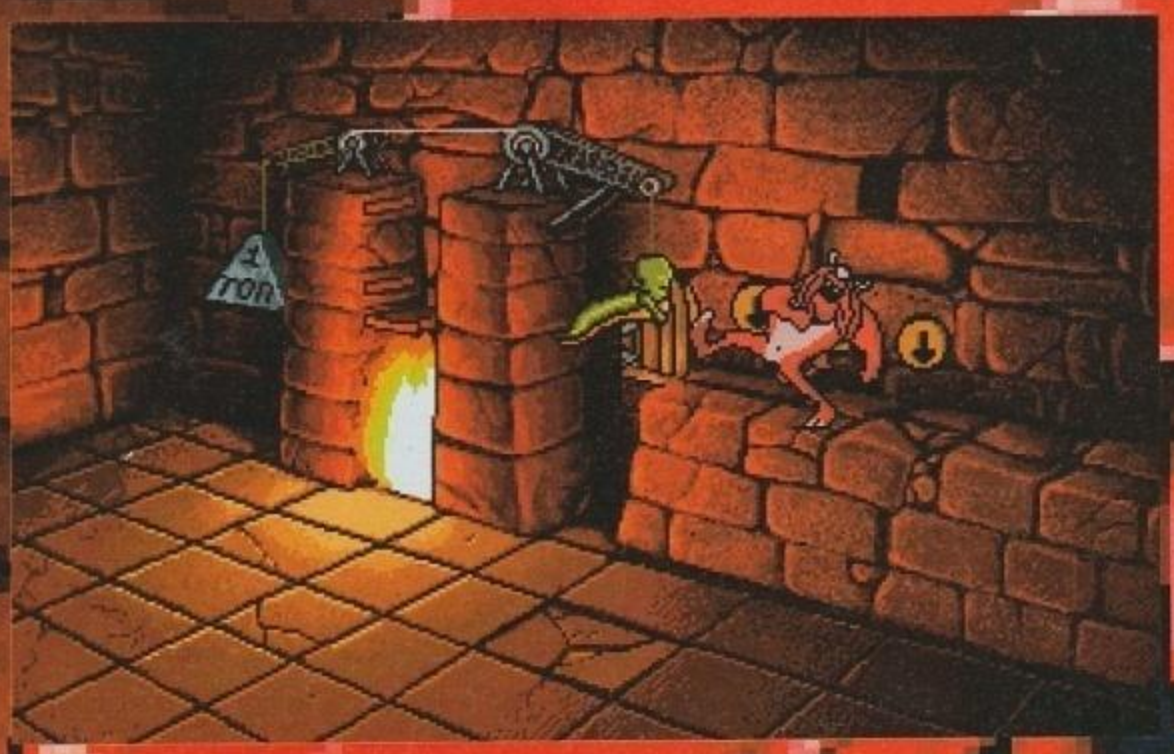
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Litil Divil

SHIN

Litil Divil assomiglia, tra struttura e stile grafico, tremendamente a Heimdall, anche se delle sostanziali differenze ci sono.
Innanzitutto il codice è peggiore: lo scrolling nei sottogiochi è scattoso, mentre il frame-rate della sezione labirintica è comunque basso, il che identifica una mancanza di fluidità.
Passiamo alla demenzialità. Litil Divil ne è pieno, e questo è positivo.
Il titolo della Core lo si poteva classificare come un arcade adventure d'esplorazione fantasy, il nuovo prodotto della Gremlin no. Non è un arcade, non è un adventure, non è un puzzle game. E' un misto, ed è sicuramente un misto ben riuscito. I sottogiochi presenti sono tutti molto carini e il grado di difficoltà che propongono è sempre crescente e ben calibrato. L'automapping è utile, più che altro per non perdervi, ma nella scatola, appositamente per gli appassionati, vi sono delle schede per disegnare le mappe più nel dettaglio, il che è estremamente positivo per quel che riguarda le zone più insidiose dei labirinti.
In definitiva: non perdetelo, potreste pentirvene.



PAOLO

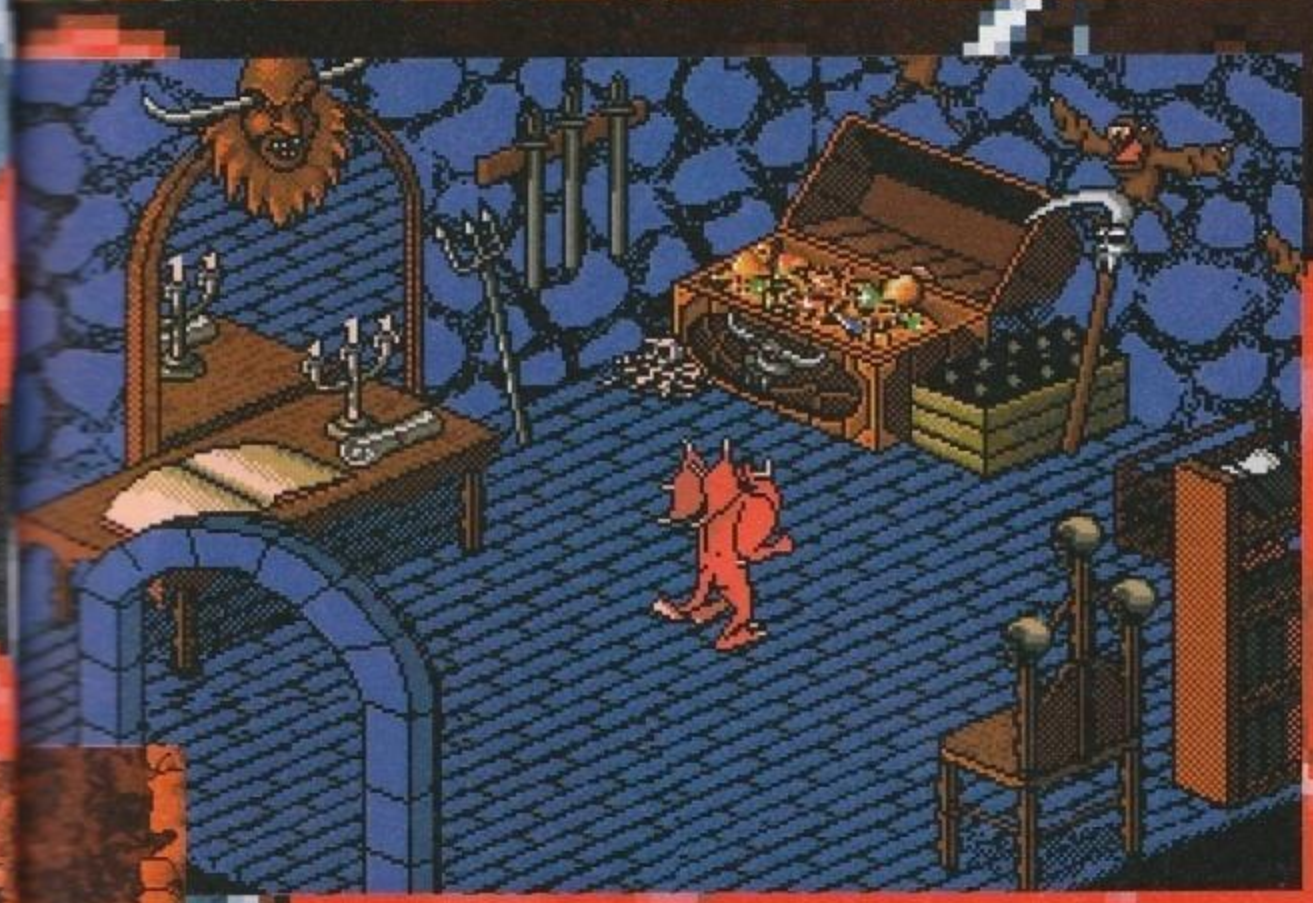
..... Probabilmente vi chiederete il significato recondito dei cinque puntini che precedono. Il fatto è che dopo averlo visto, proprio non so che dire su Litil Divil: ci sono rimasto di stucco! Tanto per cominciare, il piccolo demonio che dovete impersonare, è persin più sadico di quanto io avessi potuto immaginare quando scrissi la preview (il passato remoto è d'obbligo, visto che è passato un bell'annetto), e la cosa non può che farmi piacere: questo gioco saprà sicuramente divertirvi con le sue mille e più trovate demenziali, le sue animazioni sceme, e l'ambientazione decisamente idiota che sembra parodiare film e libri dell'orrore.

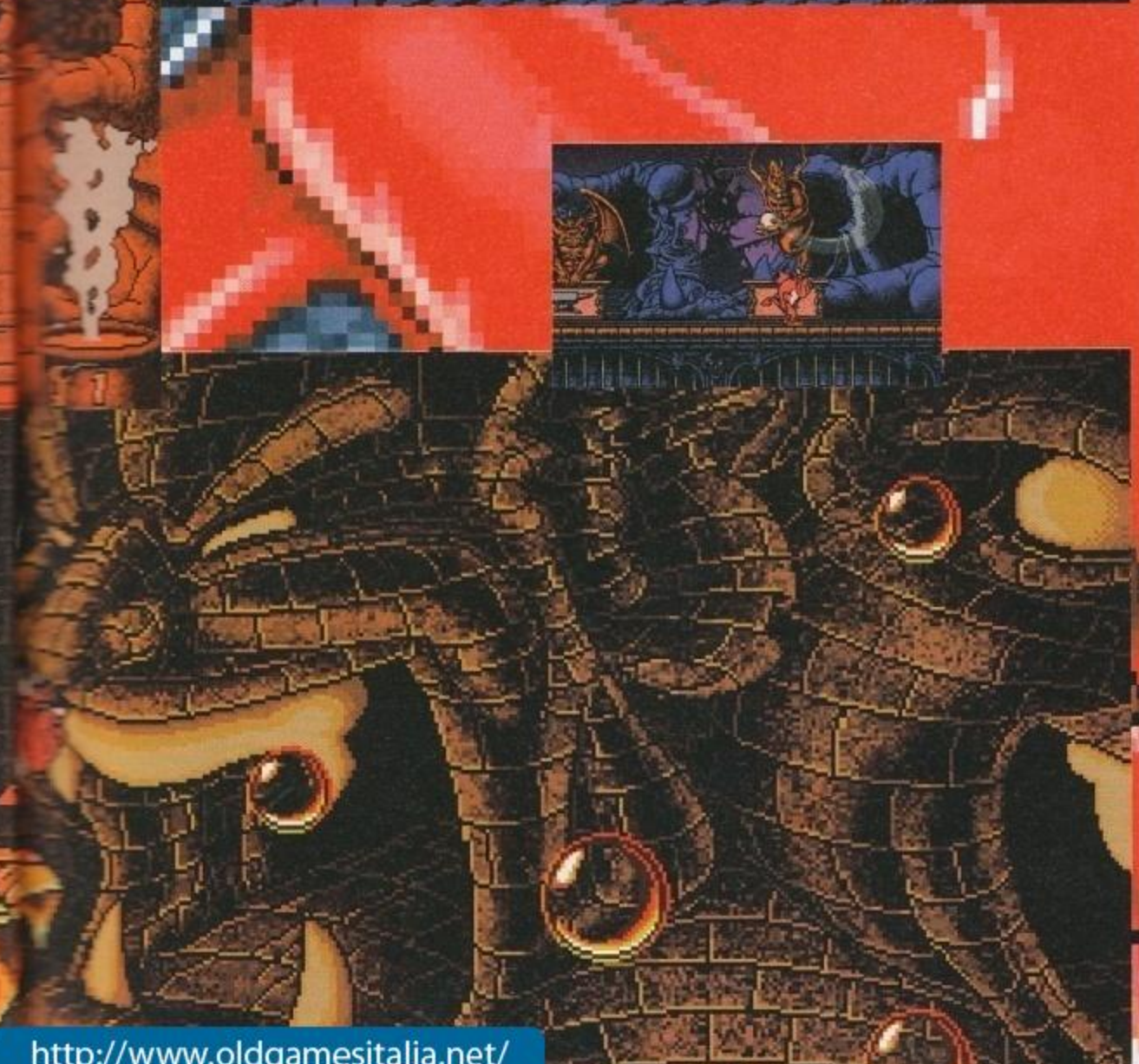
http://www.oldgamesitalia.net/

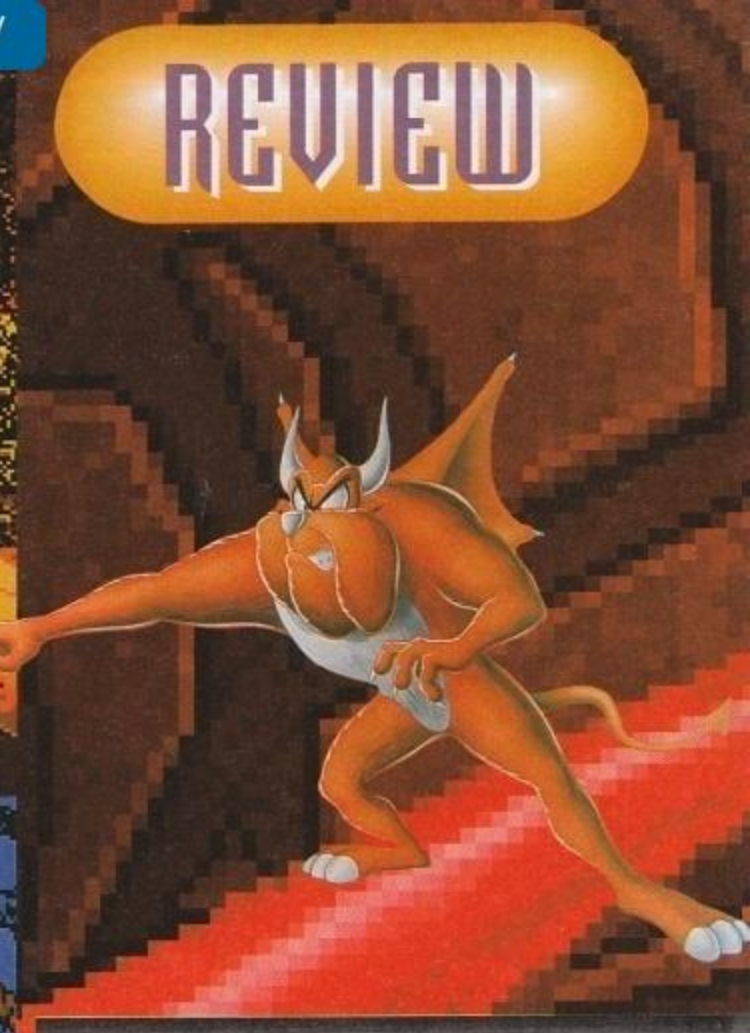
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW







PC

Sensazione epidermica primordiale: mmmh, carino.
Sensazione epidermica dopo una sessione lunga una serata: è proprio carino.
Sensazione epidermica ultima fase: davvero un bel gioco.
Litil Divil mi è sembrato veramente molto acchiappante dal punto di vista della giocabilità, l'evolversi di una partita può sembrare inizialmente frustrante, specie per chi non ama i labirinti, ma fortunatamente l'automapping risulta estremamente utile e una volta "fatto l'occhio" vi muoverete agilmente. I labirinti sono discretamente vasti e pieni di trabocchetti, anche se m'indispone un po' la perdita di energia "a tempo": se girate troppo a vuoto senza incontrare né ostacoli né enigmi l'energia comincia a scendere gradualmente. Questo aspetto avrebbe potuto compromettere la giocabilità di Litil Divil, ma grazie ad una calibrazione del livello di difficoltà ottima, il tutto risulta sufficientemente bilanciato; così come, d'altro canto, per non rendere il gioco troppo facile non potrete salvare sempre, ma solo in un determinato punto del labirinto e solo per un determinato numero di volte.
La grafica vanta delle ottime schermate che ricordano molto da vicino l'ottimo Heimdall della Core e le animazioni dei personaggi sono discrete, anche se non troppo fluide.
Il sonoro è particolarmente "evocativo" e realizzato sufficientemente bene, perfettamente in tono con tutto il gioco!
E veniamo ora alle critiche, la cosa che da più fastidio di Litil Divil è che dopo aver atteso tutto questo tempo la tecnica di programmazione non è delle migliori, lo scrolling a volte indispone e il gioco mi si è impallato un paio di volte (anche se la colpa potrebbe essere del 486 redazionale che ultimamente fa i capricci).
Ad ogni modo Litil Divil è un gran bel giochino che mi sento di consigliare a tutti gli amanti dei giochi "labirintici" e degli enigmi "alla Heimdall". Demenzialmente bello!

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
90
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

PERGIOCO MILANO via San Prospero 1 MM1 Cordusio

PERGIOCO ROMA via Degli Scipioni 109

PERGIOCO vendita telefonica ITALIA: tel. 02 / 874580-874593

Compendio catalogo gratuito

continua lo sconto 20% sui giochi MEGADRIVE e SUPERNINTENDO

CATALOGO COMPARATO AMIGA PC VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI SU DISCHETTO

AMI	PC	(prezzi in migliaia di lire) TITOLO
....	89,9	1869
69,9	....	3D WORLD BOXING
....	49,9	688 ATTACK SUB
99,9	99,9	A-TRAIN
....	119,9	A-TRAIN + CONSTRUCTION SET
49,9	39,9	A-TRAIN CONSTRUCTION SET
....	79,9	A.G.E.
99,9	....	A320 AIRBUS
....	99,9	A320 AIRBUS USA
....	89,9	ABANDONED PLACES
....	99,9	ACES OF THE PACIFIC
....	69,9	ACES OF THE PACIFIC WWII:1946
....	129,9	ACES OVER EUROPE
....	89,9	ACTION SPORT
....	99,9	ADVENTURE PACK
69,9	79,9	AIR BUCKS Build Your Airline
....	49,9	AIR COMBAT Chuk Yeager's
....	109,9	AIR COMBAT CLASSICS LUCAS ARTS
....	89,9	AIR COMMANDER
79,9	39,9	AIR FORCE COMMANDER
69,9	....	AIR SUPPORT
....	99,9	AIR WARRIOR II
....	49,9	AIRCRAFT & ADV. FACTORY
....	89,9	AIRCRAFT & SCENERY DESIGNER
....	79,9	ALCATRAZ
....	99,9	ALIEN BREED
79,9	....	ALIEN BREED II
89,9	....	ALIEN BREED II Amiga 1200
39,9	....	ALIEN BREED Special
....	139,9	ALONE IN THE DARK
....	129,9	ALONE IN THE DARK + JACK
....	99,9	AMBUSH AT SORINOR
....	59,9	AMERICA IN THE ATLANTIC
....	99,9	AMERICAN ALL STARS COMP.
69,9	79,9	AMERICAN GLADIATORS
....	89,9	AN AMERICAN TAIL
109,9	129,9	ANCIENT ART OF WAR IN SKIES
....	69,9	ARMOR ALLEY
....	79,9	ARMOUR GEDDON
....	63	ASL Game Assistence Program
....	99,9	ATAC Secret War Against Drugs
....	79,9	ATP FLIGHT ASSIGNMENT
89,9	99,9	AV-8B HARRIER ASSAULT
109,9	....	B17 FLYING FORTRESS
....	99,9	BANE OF THE COSMIC FORGE
89,9	....	BARD'S TALE CONSTR.SET
59,9	....	BART Vs. THE WORLD
....	79,9	BATMAN RETURNS
....	109,9	BATTLE CHESS 4000
69,9	69,9	BATTLE ISLE '93
69,9	....	BATTLE OF BRITAIN
....	99,9	BATTLES OF DESTINY
....	49,9	BATTLETECH POWERHITS
59,9	....	BEASTLORD
....	119,9	BETRAYAL AT KRONDOR
....	59,9	BEVERLY HILLBILLIES
45,9	72	BILL & TED'S Excellent Advent.
....	89,9	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.
59,9	....	BILL'S TOMATO GAME
39,9	....	BLACK CRYPT
119,9	119,9	BLADE OF DESTINY
59,9	....	BLASTAR
....	129,9	BLOODNET
39,9	39,9	BLUE ANGELS
....	109,9	BLUE FORCE
59,9	....	BOB'S BAD DAY
69,9	79,9	BODY BLOWS
79,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic
89,9	....	BODY BLOWS 2 Galactic Ami 1200
49,9	....	BOROBODUR Planet of Doom
....	89,9	BRIDGE MASTER Windows
....	59,9	BRIX
69,9	79,9	BRUTAL FOOTBALL
39,9	39,9	BUDOKAN The Martial Spirit
....	49,9	BUG BOMBER
49,9	59,9	BUNNY BRICKS
69,9	....	BURNING RUBBER
59,9	....	BURNING RUBBER Amiga 1200
....	99,9	BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
79,9	89,9	CAESAR
79,9	89,9	CAMPAIGN
....	49,9	CAMPAIGN From Africa to Europe
69,9	....	CANNON FODDER
....	79,9	CAPTIVE
....	49,9	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO AMERICA'S PAST
....	109,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN SPACE
....	79,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN TIME
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN USA
....	129,9	CARMEN SANDIEGO WHERE IN WORLD
....	24,9	CARRIER COMMAND
....	99,9	CARRIERS AT WAR
....	129,9	CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT
....	49,9	CASTLES DATA DISK
49,9	49,9	CATCH'EM
149,9	....	CATHEDRAL
....	29,9	CENTER COURT TENNIS
69,9	79,9	CHAMPIONSHIP MANAGER '93
29,9	29,9	CHAMPIONSHIP MANAG.'93 Data
....	89,9	CHESSMASTER 4000 TURBO
49,9	....	CHRISTMAS LEMMINGS
29,9	....	CHUCK ROCK
89,9	99,9	CIVILIZATION
99,9	....	CIVILIZATION Amiga 1200
....	159,9	CIVILIZATION Windows
....	109,9	CLASH OF STEEL
....	109,9	COBRA MISSION
....	79,9	COGITO Windows
....	39,9	COHORT II
....	149,9	COMANCHE + MISSION DISK 1
....	119,9	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
....	79,9	COMANCHE MISSION DISK 1
....	109,9	COMANCHE OVER THE EDGE
69,9	....	COMBAT AIR PATROL
....	89,9	COMBAT CLASSICS
79,9	89,9	COMBAT CLASSICS 2
....	109,9	COMMAND STARSHIP
....	109,9	COMPANIONS OF XANTH
79,9	....	CONFLICT: KOREA
....	99,9	CONQUERED KINGDOMS
....	69,9	CONQUERED KINGD. Scenario #1
99,9	99,9	CONQUEST OF JAPAN
49,9	....	CONQUISTA LA CORONA
49,9	....	COOL CROC TWINS
49,9	....	COOL WORLD
59,9	....	CREATURES
....	79,9	CREEPERS
49,9	49,9	CRUISE FOR A CORPSE
....	99,9	CYBER EMPIRES
59,9	....	CYBERPUNKS
....	129,9	CYBERRACE
59,9	....	CYTRON
....	99,9	D-DAY
59,9	59,9	DALEK ATTAK
109,9	....	DARK SEED
....	129,9	DARK SIDE OF XEEN
....	139,9	DARK SUN Shattered Lands
....	119,9	DAY OF THE TENTACLE
69,9	89,9	DICK TRACY
89,9	....	DIGGERS Ami 1200
....	89,9	DISCOVERIES OF THE DEEP
....	99,9	DISCOVERING AMERICA
69,9	....	DISPOSABLE HERO
99,9	119,9	DOG FIGHT
99,9	....	DONK
....	89,9	DRACULA
....	79,9	DRAGON BLADE
....	79,9	DUNE
89,9	89,9	DUNE II Battle for Arrakis
....	99,9	EMPIRE DELUXE
....	49,9	EMPIRE DELUXE SCENARIOS
69,9	79,9	EPIC
....	99,9	ESS MEGA European Station Sim.
79,9	....	EXODUS 3010 The First Chapter
....	69,9	EXTASY
69,9	69,9	EYE OF THE BEHOLDER II
....	109,9	EYE OF THE BEHOLDER III
109,9	....	F-117 NIGHTHAWK
....	109,9	F-15 STRIKE EAGLE III
....	49,9	F-19 STEALTH FIGHTER
59,9	....	F1
39,9	....	F17 CHALLENGE
....	109,9	FALCON 3.0
....	69,9	FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
....	99,9	FALCON 3.0 MIG-29 DEADLY ADV.
....	119,9	FANTASY EMPIRES D&D
....	129,9	FIELDS OF GLORY
....	79,9	FIRE & ICE
89,9	109,9	FLASHBACK
....	49,9	FLIGHT ADVENTURE 685 D.DISK
....	119,9	FLIGHT SIM TOOLKIT
....	99,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0
....	129,9	FLIGHT SIMULATOR 5.0 Italiano
....	119,9	FOOTBALL PRO '93
....	119,9	FREDDY PHARKAS
....	79,9	FREE D.C.
79,9	99,9	FRONTIER Elite II
....	89,9	FURY OF THE FURRIES
....	129,9	GABRIEL KNIGHT
....	79,9	GEAR WORKS
....	59,9	GEEKWAD Games of the Galaxy
99,9	99,9	GLOBAL DOMINATION
59,9	....	GLOBAL GLADIATORS
49,9	59,9	GNOME ALONE
....	89,9	GO SIMULATOR
69,9	79,9	GOAL! (Kick Off 3)
....	79,9	GOBLIINS 2
79,9	109,9	GRAND PRIX
29,9	39,9	GRAND PRIX CIRCUIT
....	99,9	GREAT NAVAL BATTLES
....	59,9	GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS
....	99,9	GREG LEMOND'S BICYCLE ADV.
39,9	39,9	GUNSHIP
99,9	89,9	GUNSHIP 2000
....	69,9	GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,9	79,9	GUY SPY & Crystals Armageddon
49,9	....	HAGAR The horrible
49,9	....	HARLEQUIN
79,9	....	HARPOON
....	109,9	HARRIER JUMP JET
....	99,9	HARRIER SUPER-VGA
....	49,9	HAWAIIAN ODYSSEY SCEN. ADV.
....	69,9	HEAD COACH FOOTBALL 2.0
....	59,9	HEART OF CHINA
....	109,9	HEIRS TO THE THRONE
....	149,9	HIGH COMMAND Europe 1939-45
69,9	89,9	HIRED GUNS
....	49,9	HOLIDAY LEMMINGS
....	89,9	HOME ALONE 2
....	59,9	HOMEY D. CLOWN
....	109,9	HONG KONG MAHJONG PRO
59,9	59,9	HUMANS 2 The Jurassic Levels
39,9	39,9	HUMANS DATA DISK Jurass.Lev.
....	139,9	INCA II Wiracocha
109,9	119,9	INDIANA JONES Fate of Atlantis
39,9	49,9	INDIANAPOLIS 500
59,9	49,9	INDY ACTION Fate of Atlantis
....	99,9	INDYCAR RACING
....	159,9	INSTRUMENT PILOT SCEN.WEST
69,9	69,9	INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMP.
....	69,9	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
89,9	....	ISHAR II
59,9	....	ITALIAN NIGHT
....	69,9	JEOPARDY!
....	89,9	JETFIGHTER II
....	69,9	JETFIGHTER II MISSION DISK
....	59,9	JEWELER'S DILEMMA
....	79,9	JIMMY WHITE'S SNOOKER
....	49,9	JOE & MAC CAVEMAN NINJA
....	89,9	JPP'S GOAL BUSTERS
....	79,9	JURASSIC PARK
69,9	....	JURASSIC PARK Amiga 1200
....	139,9	KASPAROV'S GAMBIT
79,9	....	KGB
....	49,9	KING'S QUEST I
....	99,9	KING'S QUEST V
....	109,9	KING'S QUEST VI
49,9	....	KNIGHTS OF THE SKY
....	119,9	KRONOLOG
59,9	69,9	KRUSTY'S FUN HOUSE
....	89,9	LA BELLA E LA BESTIA
....	99,9	LANDS OF LORE
....	49,9	LARRY I
....	99,9	LARRY V Italiano
....	129,9	LARRY VI
....	69,9	LEATHER GODDESSES PHOBOS!
49,9	....	LEEDS UNITED CHAMPIONS!
....	109,9	LEGEND OF KYRANDIA 2
....	59,9	LEGEND OF MYRA
109,9	....	LEGENDS OF VALOUR The Dawning
79,9	99,9	LEMMINGS 2 The Tribes
....	49,9	LETHAL WEAPON
....	49,9	LHX ATTACK CHOPPER
....	99,9	LIGHTS OUT SPORTS HOCKEY
49,9	49,9	LINKS
....	129,9	LINKS 386 PRO
....	49,9	LINKS COURSE THE BELFRY
....	59,9	LINKS FIRESTONE
....	49,9	LINKS MAUNA KEA
....	69,9	LINKS PEBBLE BEACH
....	89,9	LITIL DIVIL
29,9	....	LORDS OF CHAOS
49,9	....	LORDS OF TIME
....	109,9	LOST FILES SHERLOCK HOLMES
....	129,9	LOST IN TIME Parte 1 e 2
....	109,9	LOST SECRET OF RAINFOREST
....	79,9	LOST TREASURES OF INFOCOM
....	49,9	LOST TREASURES OF INFOCOM II
89,9	89,9	LOTUS
....	59,9	LOTUS TRILOGY
....	119,9	LUCKY'S CASINO' ADVENTURE
69,9	79,9	LURE OF THE TEMPTRESS
39,9	39,9	M1 TANK PLATOON
....	109,9	MAELSTROM
59,9	59,9	MAGIC BOY
....	99,9	MARIO IS MISSING!
....	109,9	MARTIAN & AMAZON BUNDLE
....	129,9	MASTER OF ORION
....	99,9	MATRIX CUBED
59,9	....	McDONALDLAND
59,9	....	MEAN ARENAS
....	49,9	MEGA COLLECTION
....	109,9	MERCENARIES
....	29,9	MERLIN CHALLENGE
....	89,9	METAL & LACE
....	10,9	METAL & LACE UPGRADE
79,9	....	MICROMACHINES
....	89,9	MICROSOFT ARCADE Windows
....	79,9	MIDWINTER II Flames of Freedom
....	149,9	MIG-29 STAND ALONE
39,9	....	MILLEMIGLIA
....	99,9	MIND CASTLE Spell of Word Wiz.
119,9	119,9	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
....	69,9	MORE AFTER DARK
59,9	....	MORPH
69,9	....	MORTAL KOMBAT
....	79,9	MOSCOW NIGHTS
49,9	....	MOTORHEAD
....	89,9	NANO TANK
....	79,9	NAPOLEONICS
....	49,9	NEW TOM & JERRY
109,9	109,9	NFL FOOTBALL
109,9	....	NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
....	129,9	NHL HOCKEY
....	99,9	NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
69,9	....	NICKY BOOM
24,9	....	NINJA REMIX
59,9	....	NO SECOND PRIZE
49,9	....	OH NO! MORE LEMMINGS
....	79,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE
....	89,9	OMAR SHARIF ON BRIDGE Win.
89,9	99,9	OMAR SHARIF'S BRIDGE
....	49,9	ONE STEP BEYOND
49,9	....	ORK
59,9	69,9	OSCAR Trolls 2
59,9	....	OSCAR Trolls 2 x Amiga 1200
69,9	....	OVERDRIVE
....	129,9	PACIFIC WAR
99,9	99,9	PALADIN II
79,9	79,9	PANZER BATTLES
....	59	PARAGLINDING SIMULATION
....	89,9	PARIS SCENERY 5.0
....	109,9	PATRIOT
....	39,9	PATTON STRIKES BACK
....	79,9	PERSONAL PRO
....	59,9	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
....	89,9	PGA TOUR GOLF Windows
....	39,9	PILOT'S POWER TOOLS
....	79,9	PINBALL DREAMS
69,9	....	PIRACY
....	139,9	PIRATES! GOLD
....	79,9	PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	89,9	POOL ARCHER MACLEAN'S
....	49,9	POPULOUS & PROMISED LANDS
....	109,9	POPULOUS 2
29,9	....	POPULOUS 2 CHALLENGE
49,9	....	POPULOUS WORLD EDITOR
....	79,9	POSITRONIC BRIDGE BASIC
....	49,9	POWERMONGER
49,9	....	POWERMONGER + DATA DISK
69,9	....	PREMIER MANAGER 2
59,9	....	PREMIERE
59,9	....	PRIME MOVER
....	99,9	PRINCE OF PERSIA
....	119,9	PRINCE OF PERSIA 2
....	59,9	PRINT POWER PRO PLUS
....	139,9	PRIVATEER
....	69,9	PRIVATEER Speech Pack
39,9	....	PROJECT-X
....	89,9	PROPHECY OF THE SHADOW
....	109,9	QUEST FOR GLORY III
39,9	....	QWAK
....	24,9	RACK'EM ACCOLADE
....	99,9	RAGS TO RICHES
....	49,9	RAILROAD TYCOON CLASSIC
....	119,9	RAILROAD TYCOON DELUXE
....	89,9	RALLY
....	24,9	RBI BASEBALL 2
89,9	99,9	REACH FOR THE SKIES
....	79,9	REAL WEATHER PILOT 4/5.0
....	99,9	RED BARON
69,9	....	RED ZONE
....	49,9	RESCUE AIR 911
59,9	....	RETEE 2!
....	109,9	RETURN OF THE PHANTOM
....	109,9	RINGWORLD
39,9	....	ROAD RASH
....	39,9	ROBIN HOOD
39,9	89,9	ROBOCOD James Pond 2
79,9	....	ROBOCOD James Pond 2 Ami1200
....	79,9	ROME Pathway to Power
....	79,9	RUGBY CHALLENGE
99,9	109,9	RULES OF ENGAGEMENT 2
....	79,9	RYDER CUP JOHNNIE WALKER
....	119,9	SAM & MAX
....	89,9	SAN FRANCISCO SCENERY 5.0
....	89,9	SAN FRANCISCO SCEN.5.0 Eur.
....	99,9	SCENERY COLLECT. CALIFORNIA
....	99,9	SCENERY COLLECT. GREAT BRITAIN
....	49,9	SCENERY DISK 11
....	49,9	SCENERY DISK 12
....	49,9	SCENERY DISK 7
....	49,9	SCENERY DISK 9
....	119,9	SCENERY DISK ITALY
....	119,9	SCENERY DISK ITALY Italiano
....	49,9	SCENERY DISK WEST.EUROPEAN
....	109,9	SCRABBLE
79,9	89,9	SECRET OF MONKEY ISLAND
69,9	79,9	SENSIBLE SOCCER 1992/3
....	29,9	SERVE & VOLLEY
....	119,9	SEVEN CITIES OF GOLD
....	79,9	SFIDE INVERNALI
....	139,9	SHADOW CASTER
39,9	....	SHADOW DANCER
69,9	....	SHADOW OF THE BEAST III
....	69,9	SHADOWORLDS
....	119,9	SID & AIS INCREDIBLE TOONS
....	79,9	SILVERBALL
....	69,9	SIM CITY CLASSIC
99,9	109,9	SIM CITY DE LUXE
59,9	....	SIM EARTH
....	89,9	SIM FARM
89,9	99,9	SIM LIFE
....	99,9	SIM LIFE Windows
89,9	99,9	SIMON THE SORCERER
39,9	49,9	SLEEPWALKER
49,9	....	SLEEPWALKER x Amiga 1200
....	89,9	SMOKIN' GUNS
59,9	....	SOCCER KID
59,9	....	SOCCER KID Amiga 1200
....	89,9	SOFT KARAOKE
....	49,9	SOUND,GRAPHICS & AIRCRAFT UPG.
....	69,9	SPACE 1889
89,9	79,9	SPACE HULK
....	89,9	SPACE QUEST IV
....	109,9	SPACE QUEST V Next Mutation
....	59,9	SPACE WRECKED
....	129,9	SPACEWARD HO!
....	89,9	SPEAR OF DESTINY Wolfenstein
....	99,9	SPEED RACER
....	109,9	SPELLCASTING PARTY PAK
....	99,9	SPELLJAMMER Pirates Realmspace
....	79,9	SPORTS WORK
....	99,9	STAR TREK 25th Anniversary
....	129,9	STAR WARS CHESS
....	24,9	STARGLIDER 2
....	89,9	STEEL EMPIRE
....	39,9	STEEL THUNDER
59,9	79,9	STREET FIGHTER II
....	149,9	STRIKE COMMANDER
....	89,9	STRIKE COMMANDER SPEECH PACK
....	69,9	STRIKE COMMANDER Tactical Op.
....	39,9	STRIKE FLEET
....	109,9	STRIKE SQUAD
39,9	69,9	STRIKER
59,9	....	STRIP POKER LIVE
....	109,9	STRONGHOLD Dungeons & Dragons
....	129,9	STUNT ISLAND
....	139,9	SUBWAR 2050
....	79,9	SUMMER CHALLENGE
79,9	....	SUPERFROG
69,9	....	SURF NINJAS
49,9	....	SWORD OF HONOUR
89,9	109,9	SYNDICATE
....	129,9	TASK FORCE 1942
39,9	39,9	TENNIS CUP 2
....	79,9	TERMINATOR 2 CHESS WARS
69,9	79,9	TERMINATOR 2 The arcade game
....	129,9	TERMINATOR RAMPAGE
....	49,9	TESSERAE
....	79,9	TEX PIOMBO CALDO
....	119,9	TFX
....	109,9	THE BLUE & THE GRAY
59,9	....	THE CHAOS ENGINE
69,9	....	THE CHAOS ENGINE
....	89,9	THE COMPLETE CHES
....	89,9	THE DARK HALF
....	89,9	THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	49,9	THE FINAL CONFLICT
....	119,9	THE GREAT WAR
....	39,9	THE HUMANS Insult to Injury
....	109,9	THE INCREDIBLE MACHINE
....	69,9	THE KEYS TO MARAMON
89,9	89,9	THE KOSHAN CONSPIRACY
....	119,9	THE LEGACY Realm of Terror
69,9	79,9	THE LOST VIKINGS
....	99,9	THE MAGIC CANDLE III
79,9	89,9	THE PATRICIAN
....	99,9	THE PERFECT GENERAL
....	69,9	THE ROCKETEER
....	69,9	THE SHADOW OF YSERBIUS
....	69,9	THE SPOILS OF WAR
....	79,9	THEATRE OF WAR
69,9	....	THIRD REICH
29,9	....	TOKI
79,9	....	TOM LANDRY FOOTBALL DeLuxe
....	39,9	TONY LARUSSA BASEBALL 1992
....	129,9	TONY LARUSSA BASEBALL II
....	39,9	TONY LARUSSA DDISK
....	99,9	TORNADO
....	39,9	TOYOTA CELICA GT RALLY
49,9	....	TRODDLERS
....	79,9	UFO
....	139,9	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	139,9	ULTIMA UNDERWORLD II
....	59,9	ULTIMA UNDERWORLD
....	49,9	ULTIMA VI The False Prophet
....	139,9	ULTIMA VII
....	139,9	ULTIMA VII Part 2 SERPENT ISLE
....	69,9	ULTIMA VII THE SILVER SEED
....	109,9	UNDERSEA ADVENTURE
....	119,9	UNLIMITED ADVENTURES AD&D
....	89,9	UNNATURAL SELECTION
69,9	....	URIDIUM 2
....	109,9	USA EAST
....	139,9	V FOR VICTORY II
....	139,9	V FOR VICTORY III
....	139,9	V FOR VICTORY IV
....	119,9	VEIL OF DARKNESS
....	149,9	VICTORY PACK
....	79,9	VIKINGS Fields of Conquest
....	119,9	WALLS OF ROME
....	139,9	WAR IN RUSSIA
89,9	89,9	WAR IN THE GULF
69,9	....	WAR IN THE GULF Americano
....	129,9	WARLORDS II
....	49,9	WARRIORS OF LEGEND
89,9	....	WAXWORKS
....	99,9	WAYNE GRETZKY HOCKEY 3
....	69,9	WAYNE'S WORLD
....	89,9	WEEN
....	99,9	WESTERN FRONT
....	79,9	WHALE'S VOYAGE
99,9	99,9	WHEN TWO WORLDS WAR
59,9	....	WILD WEST WORLD
....	179,9	WIN TOTUS LIBRA Windows
....	129,9	WIN TOTUS Windows
39,9	....	WIND CHALLENGERS
....	49,9	WING COMMANDER
....	99,9	WING COMMANDER ACADEMY
....	119,9	WING COMMANDER II
....	79,9	WING COMMANDER II +SPEECH PAC
....	79,9	WING COMMANDER II Sp.Oper. 1&2
....	99,9	WINTER OLYMPICS
....	99,9	WIZARDRY TRILOGY II
....	69,9	WIZARDRY V Heart of Maelstrom
59,9	....	WONDER DOG
....	79,9	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
....	109,9	WORLD WAR II South Pacific
69,9	69,9	WORLDS OF LEGEND Son of Empire
....	49,9	WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE TOUR
....	129,9	X WING + B-WING
....	79,9	X WING B-WING
....	79,9	X WING IMPERIAL PURSUIT
....	79,9	XENOBOTS
39,9	39,9	XENON 2
69,9	69,9	YO!JOE!
59,9	....	ZOOL 2
....	59,9	ZYCONIX

in arrivo da PERGIOCO

cd mac

DINOSAUR DISCOVERY	79.900
INDIANA JONES Fate of Atlantis	129.900
JAZZ HISTORY	139.900
MOVIE SELECT	109.900
ROCK RAP N ROLL	139.900
THE 7th GUEST	169.900

MAC DISCHETTO

DELTA V	129.900
EAGLE EYE MYSTERIES	109.900
GABRIEL KNIGHT	129.900
JAPAN SCENERY	69.900
OXYD	119.900
POLICE QUEST 4	129.900
SWORD OF SODAN	100.900
V FOR VICTORY AT SEA	139.900

amiga cd 32

HUMANS I+II	69.900
JURASSIC PARK	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900

AMIGA DISCHETTO

CAMPAIGN 2	89.900
GOBLINS 3	99.900
INNOCENT	in attesa
JACK THE RIPPER	119.900
JURASSIC PARK	59.900
KRONOLOG	119.900
SIMON THE SORCERER Ami 1200	99.900
THE BLUE & THE GRAY	99.900
TUBE WARRIORS	69.900
TURRICAN 3	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900

cd pc

AEGIS GUARDIAN OF FLEET	159.900
ANIMAL KINGDOM	89.900
CHAOS CONTINUUM	199.900
COMANCHE + MISSION 1 & 2	149.900
CRITICAL PATH	169.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK SUN Shattered Lands	159.900
DUNGEON HACK AD&D	129.900
FLIGHT SIM TOOLKIT	189.900
GABRIEL KNIGHT	149.900
GOBLINS 3	in attesa
GROLIER MULTIMEDIA ENC.	299.000
HOLLYWOOD THE BIZARRE	129.900
INCA II Wiracocha	in attesa
INTRO CLASSICAL MUSIC	109.900
MOVIE SELECT	169.900
MVP GAME JAMBOREE	169.900
NEW VIEW OF SPACE	169.900
NUMBER 11 DOWNING ST.	129.900
OS/2 BOX VER.1 SHAREW.	129.900
ROCK RAP N ROLL	129.900
SAM & MAX	129.900
SOFTWARE JUKEBOX FANTASY	169.900
STAR TREK II	129.900
SUPER ARCADE GAMES	169.900
TECH ARSENAL	129.900
TFX	169.900
THE LAWNMOWER MAN	129.900
WINDOW MASTER	129.900
WINTER SUPER SPORTS	129.900
WOLFPACK	169.900
WORL OF SOFTWARE	169.900
ZILLION SOUNDS	129.900

PC DISCHETTO

ACES OF THE DEEP	129.900
ARMORED FIST	129.900
ATP FLIGHT ASSIGNMENT Ital	129.900
BEETHOVEN	129.900
CAMPAIGN 2	129.900
CARRIERS AT WAR II	129.900
DESIGN HOME ARCHITECT.	169.900
DESIGN HOME LANDSCAPE	169.900
DRAGON KNIGHT III	129.900
ELDAR SCROLLS ARENA	129.900
F/A HORNET	129.900
GOBLINS 3	169.900
GRAND SLAM BRIDGE II WIN	169.900
HARPOON II	169.900
INNOCENT	169.900
JACK THE RIPPER	129.900
MERCHANT PRINCE	129.900
MORTAL KOMBAT	169.900
NEW YORK SCENERY 5.0	169.900
OPERATION COMBAT II	169.900
OXYD	129.900
POLICE QUEST 4	129.900
PREMIER MANAGER 2	119.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RED CRYSTAL	169.900
SAM & MAX Italiano	129.900
SAM & MAX Upgrade Italiano	69.900
SEXY TV SHOW	129.900
SIM CITY 2000	169.900
SPECTRE VR!	169.900
SPROUT!	149.900
STAR TREK II	169.900
SYNDICATE DATA DISK	129.900
THIRD REICH	169.900
TOWER	149.900
ULTIMA VIII	in attesa
ULTIMA VIII Speach pack	in attesa

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

SUBWAR 2050

Oceano, oceano, culla della vita, abissi sterminati, placide onde, voli di gabbiani: che mai si nasconde sotto la tua pelle agitata? La MicroProse ha dato la sua risposta, che colpisce davvero nel profondo.

Tutti sanno che nel futuro la guerra si combatterà sott'acqua. Non ne siete convinti? Eppure è facile. L'oceano è una vera e propria miniera, e qualcosa è stato anticipato nel film "Leviathan": vi si immaginava una megacorporazione mineraria che aveva costruito una stazione subacquea per l'estrazione di metalli preziosi dal fondo oceanico. Orbene, lo scenario futuribile non è diverso: ci sono varie megacorporazioni sparse per il mondo, che non lesinano cattiverie più o meno gratuite per ottenere questo o quel vantaggio. Indifferentemente dal preciso tipo di vantaggio, si tratta sempre di fatti legati al mondo sottomarino, e in pratica la MicroProse ha inventato un nuovo genere di gioco: il simulatore di combattimenti mercenari subacquei.

Lo stile MicroProse è ormai notissimo. C'è il solito schermo iniziale che funziona da collegamento per le varie sezioni: archivio piloti, registro missioni, compendio scenari, equipaggiamento e inizio missione. Questo si presenta come una sala di controllo molto futuribile e vagamente robotica in cui dominano colori acquatici, e vorrei ben vedere.

La dinamica di gioco è come sempre suddivisa in missioni, organizzate linearmente per ogni scenario. Indirettamente ciò significa che il numero è fisso, e che si affrontano rigorosamente in serie. Esistono però alcune possibilità di variazione, nell'impostare i vari nodi della rotta, ma fondamentalmente sono tutte prefabbricate.

Lo scopo specifico di ciascuna è invece di varia natura: si passa con gran disinvoltura da missioni spaccatutto ad altre in cui bisogna salvare un branco di balene, scortare un iceberg rimorchiato sott'acqua, trovare un vecchio "Das Boot" perso chissà dove, e altro ancora. La ferramenta disponibile è ammirevolmente vasta: ci sono sottomarini da combattimento, sottomarini cisterna, robot subacquei, batiscafi, sottomarini da esplorazione, trasporti truppe, eccetera. Da un punto di vista puramente pratico, non si notano sostanziali differenze con il pilotaggio di aerei: c'è sempre la leva di comando, il selettore delle armi (non più missili ma siluri), il sonar rimpiazza il radar, lo HUD impera e ci sono dappertutto cifre e diagrammi. La tecnica di combattimento è un'interessante miscela di Red Storm Rising e F-117, con l'uso di sonar attivo/passivo, eliche in cavitazione, strategie di velocità (che sugli aerei non si usano) e turbolenze acquatiche.

Proprio qui occorre qualche ulteriore spiegazione: il combattimento aereo implica un ambiente oltremodo dinamico, dove nessuno rimane fermo e dove il radar in alta quota non trova ostacoli. Sott'acqua, anche perché le velocità in gioco sono molto minori, la situazione è piuttosto diversa, con in più un sensibile alone di indeterminatezza.

THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUBWAR 2050

ti, e soprattutto mantenere la concentrazione sui numerosi contatti sonar, perché può sempre capitare di colpire per sbaglio i "buoni". Come sempre, questi sono indicati in blu e i "cattivi" in rosso, mentre i bersagli incerti sono in verde. Trovarvi circondati da bersagli verdi, alcuni dei quali sparano, è sicuramente un mezzo incubo, non credete? Certi obiettivi di missione esigeranno cautela prima di aprire il fuoco, perché potreste ricevere bersagli proibiti.

Ora, per entrare in missione si deve dapprima fissare uno scenario: ce ne sono quattro effettivi più uno di addestramento, e non richiedono un approccio ordinale in quanto offrono diversi tipi di sfida. A differenza di altri giochi MicroProse, il livello di difficoltà è abbastanza uniforme: cresce verso le missioni finali, ma tramite il pannello delle opzioni, richiamabile durante il gioco, si può alterare in ogni momento l'abilità dei nemici. Tale pannello è anche dedicato alla densità e alla complessità della grafica: ho proprio

La MicroProse ha giustamente esaltato l'approccio arcade dotando tutti i sottomarini con un minimo di prestazioni di base, ma la componente strategica è sempre estremamente importante. Innanzitutto ritroviamo una vecchia conoscenza di Red Storm Rising: lo strato termico, rappresentato sullo HUD come una superficie grigliata che si può attraversare. Poi è importante sfruttare per quanto possibile i rilievi montuosi, piuttosto varia-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.B.

Accidempoli, che roba! Da sempre penso che la Microprose sia una delle migliori case produttrici di simulatori, ma non pensavo che riuscisse a realizzarne uno finalmente diverso (basta con questi aerei!): l'idea delle guerre sottomarine è davvero ottima! In tutta sincerità vi confesso che aveva quasi paura di vedere una mezza schifezza tipo Mantis Experimental Fighter, ma i miei timori si sono rivelati subito infondati. La classe che impregna questo prodotto si è vista fin dal primo momento: fior di animazioni in diversi punti del programma, routine tridimensionali in-game belle e veloci, una valanga di oggetti in texture mapping ed effetti sonori super. Senza contare un'atmosfera da favola che vi farà sembrare di essere nei panni dei protagonisti del film The Abyss (o anche Leviathan, dipende da quale preferivate). E la solita profondità stile Microprose? Garantita! Se no che gioco sottomarino sarebbe? Detto in poche paroline: ci voleva davvero! Grazie MicroProse!

dimenticato di scriverlo, ma Subwar 2050 richiede un 386+, e io l'ho provato su un 486/50, una macchina robustella. Si muoveva bene (e ci mancherebbe altro), ma con qualcosa di meno sostanzioso vi toccherà decurtare il livello di dettaglio. Ci sono varie possibilità, troverete senz'altro la migliore per voi.

Già che ci sono finisco di uccidervi con la configurazione (coraggio: è solo un salto a sinistra! Reminiscenza del Rocky Horror Show), che vi richiede un miserabile Mb di RAM e dieci mega e mezzo liberi sull'ardisco. Potete installare il gioco in maniera ridotta risparmiando cinque Mb, arrivando a livelli accettabili soprattutto se si paragona con quell'oscenità chiamata Mantis (sempre della Microprose e per certi versi simile a questo stesso SubWar).

Ora torniamo pure, con un certo sollievo, al gioco: una volta fissato lo scenario si arriva alla sintesi di missione (peccato che non esista un promemoria durante il gioco, come in F-117), che vi permette di esaminare sulla mappa il territorio di gioco e di alterare la rotta prevista.

Poi si passa alla sezione armamento. I sottomarini possono essere equipaggiati con siluri (che sono guidati), razzi (non guidati), generatori di rumore, ed eventualmente altro, a seconda della missione. I limiti di capienza sono dovuti essenzialmente al peso: suppongo che non vorrete nuotare in stile gatto di piombo, no? La preferenza è quindi tutta vostra: i siluri pesano come più razzi, mentre i generatori di rumore sono i più leggeri. L'importante è che non sempre sarete soli: i vostri compagni di formazione potranno essere disposti come vorrete durante il gioco, ma il loro equipaggiamento non può essere modificato. Traduzione: se durante una missione finite i colpi per attaccare qualcuno o qualcosa, potrete sempre ordinare agli altri di attaccarli in vece vostra. Siccome, però, generalmente imbarcheranno poche munizioni, non meravigliatevi se non riusciranno a rimediare al vostro eventuale errore di scarso "munizionamento".

La gestione del pilota è in stile classico: ci sono otto posizioni utilizzabili, in cui inserite il vostro nome e scegliete un volto per il vostro alias digitale. Se vi sentite esaltati, c'è anche una faccia da maniaco omicida. Il punteggio qui si misura in $o£di: non preoccupatevi se vi sembrerà che siano inutili... lo sono davvero! In Subwar 2050 non c'è equipaggiamento da acquistare, per il semplice motivo che le armi sono gratis e i sottomarini sono già prescelti. Se non vi doveste trovare d'accordo sul mezzo che vi hanno rifilato per una missione, dovrete inghiottire la rabbia e accettare la scelta. Coraggio, una missione passa presto: pensate a quanti soldi è costato quel sottomarino, confrontatelo con i vo$tri averi, e non lamentatevi.

Anche qui c'è la possibilità di ricevere premi e medaglie per la vostra felice carriera. Promozioni di grado proprio non ce ne sono: siete un duro e spietato mercenario, non un militare, ma se volete $o£di e Gloria (anche con la G maiuscola) l'opportunità c'è.

Una nota sui comandi: avete un bel joystick? No? Comperatelo, vi assicuro che non prendo tangenti dai fabbricanti per consigliarvelo, e mentre ormai tutti hanno il mouse, pare che il joystick desti ancora perplessità. Non fate come un mio innominabile amico, che pur di risparmiare qualche deca gioca ai simulatori con la tastiera. Peggio per lui: non sa ciò che perde. Da sempre, il joystick è l'anima del videogioco, e Subwar 2050 non fa eccezione.

Willi

PC

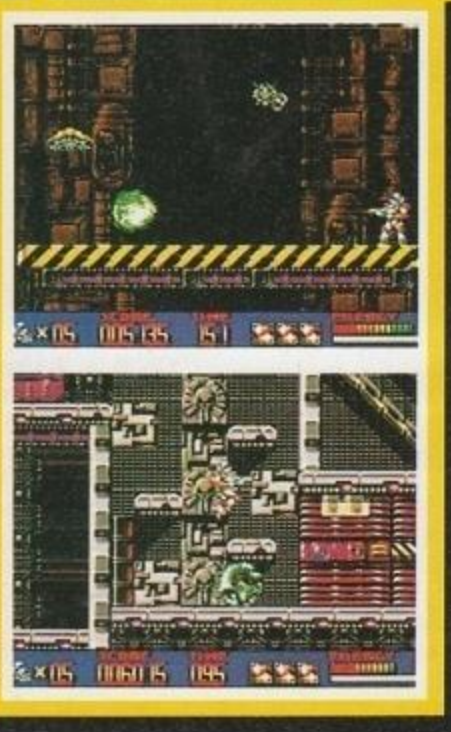
Oh, là là. Subwar 2050 mi dà proprio l'idea di essere IL simulatore di capodanno 1994, con la possibile eccezione di Flight Simulator 5. I suoi punti di forza sono addirittura esagerati, e gravitano essenzialmente attorno a una superlativa motrice grafica. Considerate una strepitosa grafica solida con superfici decorate, un eccellente impianto simulativo, quasi centotrenta oggetti da vedere, elegantissimi intermezzi animati in ray tracing, effetti speciali uno più bello dell'altro e cinque scenari diversi, di cui uno per l'addestramento. Non siete ancora rimasti stravolti? Bè si potrebbe eventualmente dire che avrei preferito le missioni generate a caso come in F-117 e simili, dato che l'impostazione delle missioni è rigida e sequenziale. Soprattutto, sono in numero finito, e poi a volte il tasto di cambio bersagli non risponde. Nonostante tutto, parola mia, se state cercando un bel regalo per qualche patito della simulazione, e potreste anche essere voi, l'avete trovato!

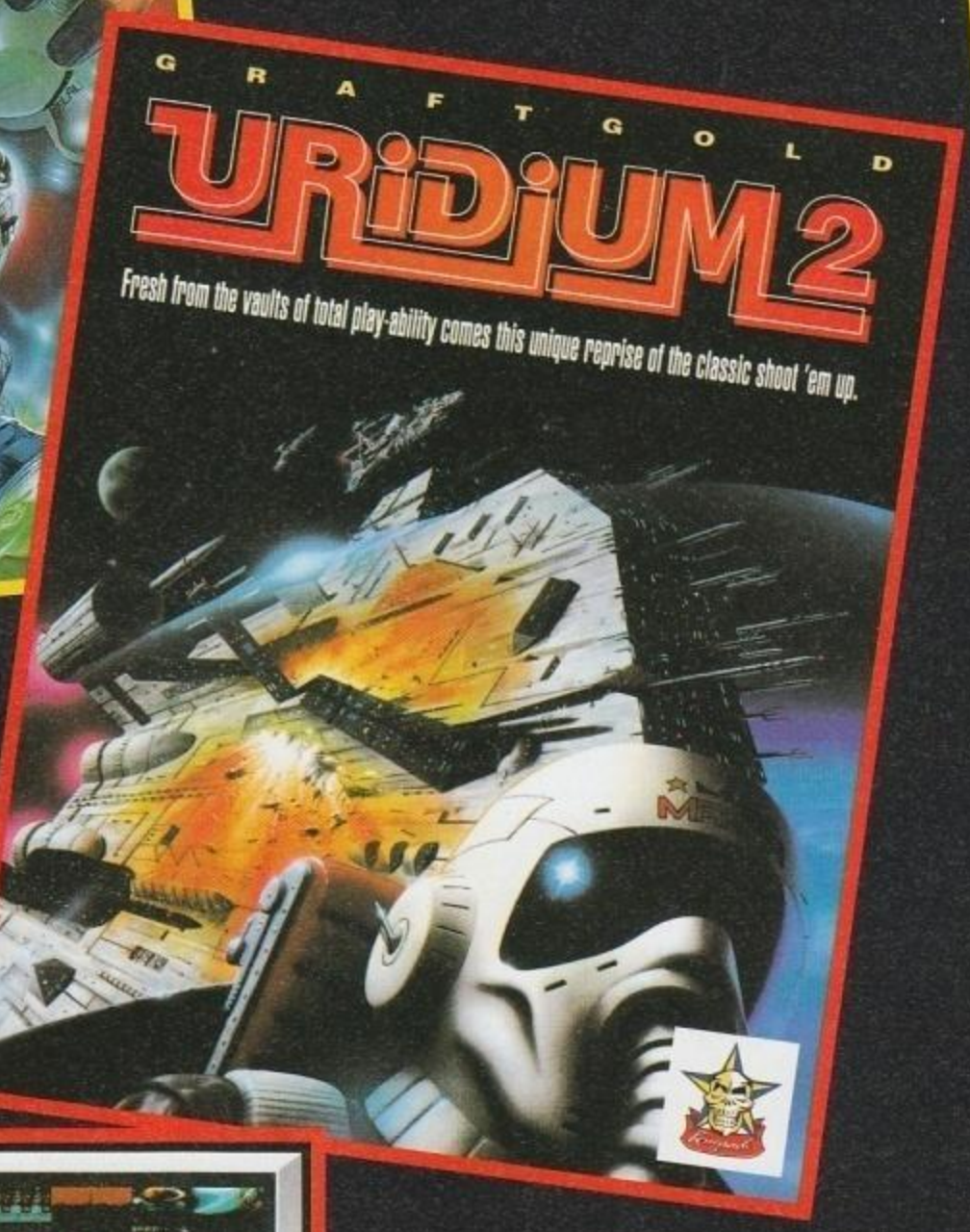
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

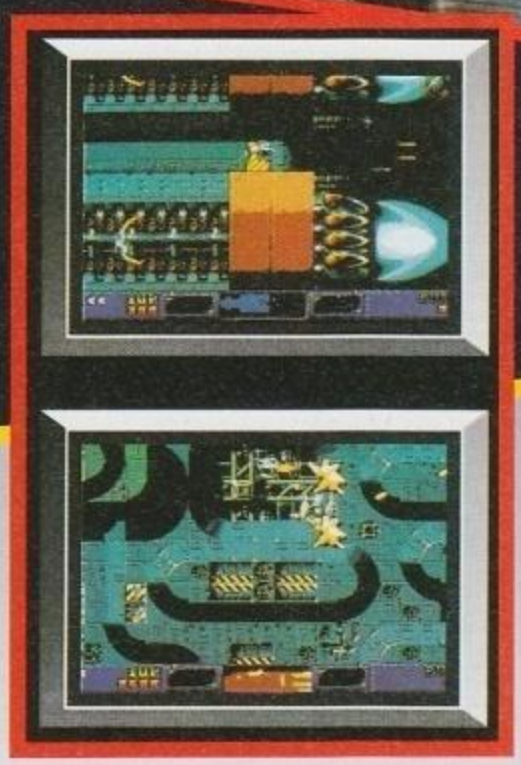
http://www.oldgamesitalia.net/

L'AVVENTURA CONTINUA ...

CADARIO







" UN GRANDE GIOCO: NON CI SONO ALTRE PAROLE PER DEFINIRE QUEST'ALTRO HIT DELLA FACTOR 5 ".

K VOTO 910
(" K " OTTOBRE)

" (...) POSSO AMMETTERE CON ASSOLUTA CERTEZZA CHE I FAN DI TURRICAN SI DIVERTIRANNO DAVVERO TANTO CON TURRICAN 3 (...) ".

(92% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA

" (...) E' VELOCE, FRENETICO, INTENSO ".
" (...) IL CONSIGLIO " NON FATEVELO SFUGGIRE " VALE SOPRATTUTTO PER CHI AMA I GIOCHI DAL RITMO ESAGERATO ".

(91% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 MEGA

NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER

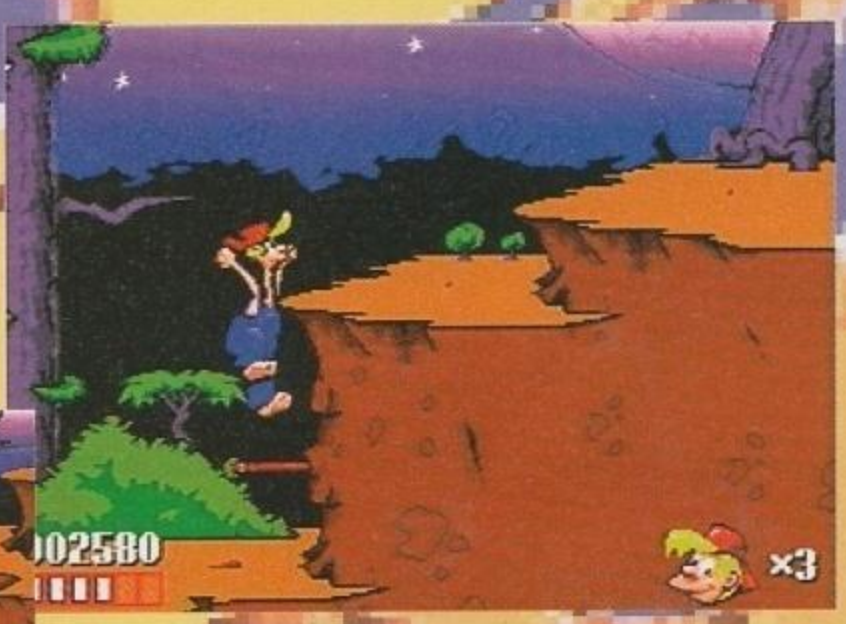
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

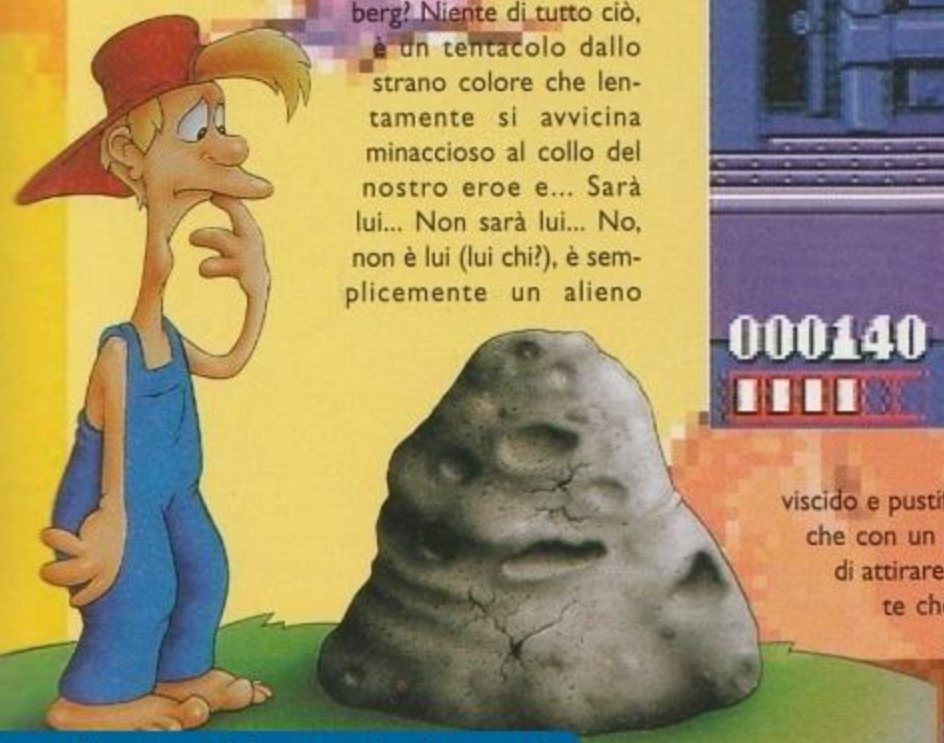
http://www.oldgamesitalia.net/

BUBBA 'n STIX

Ce la faranno Bubba e Stix a fermare l'invasione della galassia da parte della temibile flotta di palloncini volanti o rimarranno per sempre prigionieri del "famoso" zoo e parco di divertimenti di Urfnurkle T. Floink? Bah, al giorno d'oggi i manuali d'istruzione stanno diventando più incapibili della relatività completa di Einstein...



Sembrava un giorno come molti altri, ma non lo sarebbe stato: il nostro caro Bubba come sempre si dirige verso il suo bolide a quattro ruote pronto a iniziare il suo giro di raccolta della rumenta nei quartieri del vicinato, quando improvvisamente il furgone viene estrapolato dal suolo e portato in orbita dentro un oggetto non meglio identificabile di forma tondeggiante e di fattezze tipicamente marziane. Cosa stava succedendo? Difficile dirlo, a quanto sembra il nostro povero spazzino stava avendo un incontro ravvicinato del terzo tipo e, come in ogni film di serie B che si rispetti, che cosa spunta improvvisamente dal finestrino? Un coniglio giallo? Una papera cantante? Un tirannosauro in fuga direttamente dal set di Spielberg? Niente di tutto ciò, è un tentacolo dallo strano colore che lentamente si avvicina minaccioso al collo del nostro eroe e... Sarà lui... Non sarà lui... No, non è lui (lui chi?), è semplicemente un alieno



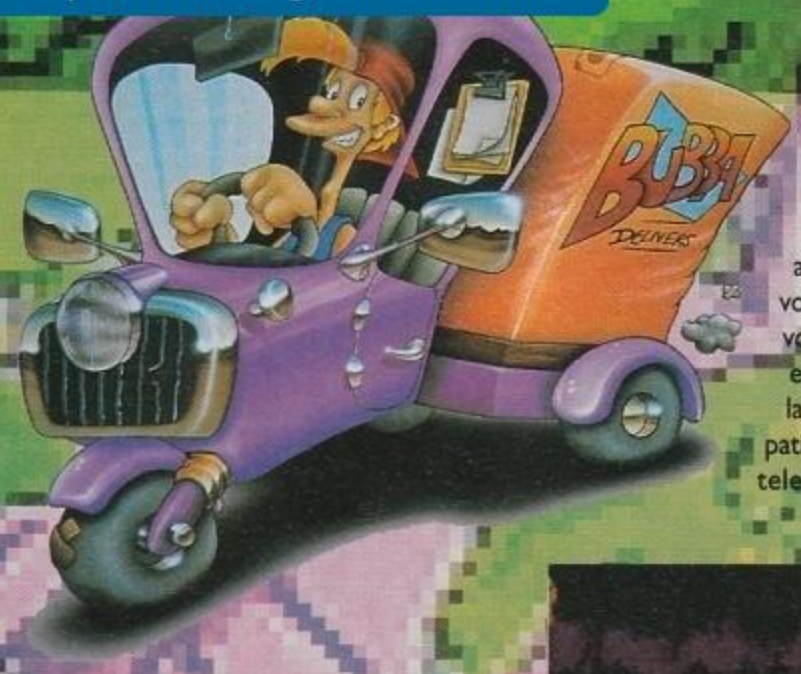
viscido e pustiforme (= a forma di pustola) che con un certo ribrezzo sta tentando di attirare la nostra attenzione (pensate che nel loro pianeta il Clerasil è un'arma battereologica planetariamente bandita per la sua pericolosità). A quanto sembra il nostro Bubba non è l'unico rapito della galassia e così, con qualche gesto e un paio di rumori gutturali, ci si scambia un rapido saluto, qualche ricetta di cucina e un paio di consi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

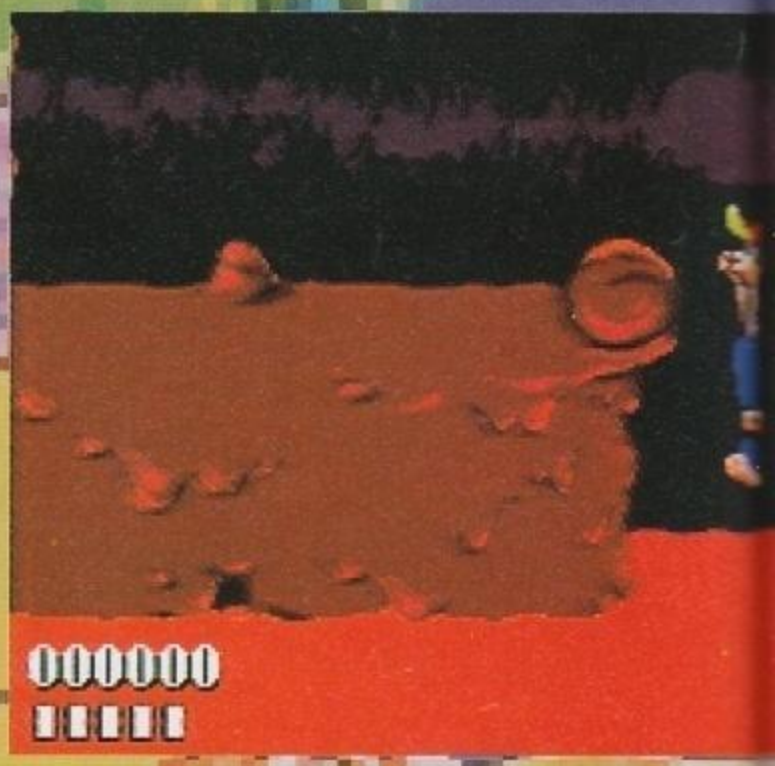
http://www.oldgamesitalia.net/

gli su come rimorchiare le ragazze; purtroppo proprio prima che l'alieno con l'acne finisca la sua barzelletta sulla mucca che entra in un bar, fa una capriola e muore (non guardate me, è tutta farina del sacco del Gianca), il portellone dell'astronave si apre improvvisamente e il nostro eroe e un folto gruppo di alieni brufolosi e non vengono scaricati in malo modo sulla torbida superficie di un misterioso pianeta. Nel giro di pochi minuti, giusto il tempo di rialzarsi dal piccolo cratere generato durante la sua rovinosa caduta, il nostro eroe si riscopre solo e, con fare sicuro, decide di affrontare le insidie del luogo come ogni spazzino di quartiere dovrebbe fare. Il



nel gioco.

All'inizio vi troverete dispersi in una oscura foresta piena di forme vegetali animate indubbiamente avverse alla vostra presenza; una volta appreso appieno il controllo del vostro personaggio potrete iniziare a esplorare più a fondo il livello e verso la fine incontrerete un non molto simpatico alieno che vi colpirà con un'arma teletrasportandovi in una tecnologica



per impossessarsi di tutti i pianeti della galassia. Qual è il vostro scopo in questo fantapolitico disegno alieno? Ovviamente non potete permettere tutto questo e così dovrete in qualche modo contrastare e mandare all'aria i progetti e i palloncini del maniacale avversario, riportando la pace e la sicurezza nel nostro angolo di universo (tutto qui?). Aribene aribene, cerchiamo di mantenere un tono

fato (o la Core, fate un po' voi) comunque aveva scelto un diverso destino per lui e così capita che il caro Bubba incontra strada facendo il nodoso Stix, una curiosa forma di vita aliena con le sembianze di bastone, e che, illuminati da una simpatia reciproca, decidono di affrontare i numerosi pericoli e trabocchetti insieme, dando un più profondo significato al rinomato proverbio "uomo mazzuto sempre piaciuto"... (E così Bubba può andare in giro a maneggiare il suo bastone e sollazzarsi alle spalle dei vari alieni - doppio e triplo senso con avvitamento - ndMA)

Bene bene, questo è un rapido riassunto dell'introduzione dell'ultimo prodotto della Core Design, leggermente ritoccato qua e là tanto per non annoiare il lettore, ma per dargli direttamente il colpo di grazia. Cosa succederà mai ai nostri due eroi ora che si muovono da soli per la superficie del pianeta? Roviniamovi la sorpresa: c'è un pazzo che colleziona forme di vita da tutta la galassia e che improvvisamente da biologo ha deciso di darsi alle conquiste; ora come ora sta perciò organizzando un'armata di mostruosi esseri che si spostano nello spazio con dei palloncini d'aria a forma di animale, ed è ormai quasi pronto a far partire le sue truppe in qualche modo serio e vediamo di parlare più specificatamente del gioco: Bubba 'n' Stix è un platform in cui troverete un bel po' di puzzle da risolvere per poter arrivare indenni alla fine del livello e passare a quello successivo; fortunatamente potrete fare largo uso del vostro prode compagno Stix che potrà essere utilizzato in molte maniere per aggirare e superare i molteplici impicci e problemi in cui vi troverete ben presto coinvolti. Infatti il vostro bastone può essere lanciato contro i nemici per abbatterli in volo, viene utilizzato come leva su massi e barili per smuoverli e farli rotolare, come mazza da baseball in incontri indesiderati molto ravvicinati con i nemici, come piolo nei buchi per scavalcare muretti o arrampicarsi su luoghi impervi, come boccaglio nelle profondità del mare e per un sacco di altri scopi che scoprirete man mano che progredite prigione aliena. Qui, una volta riguadagnata la parziale libertà fuggendo dalla vostra cella, dovrete iniziare a girovagare in giro per i vari piani della costruzione teletrasportandovi con le apposite apparecchiature nel tentativo di aprire le quattro porte blindate che bloccano l'uscita; per riuscire nella vostra impresa dovrete superare parecchi trabocchetti e inghippi, e per far ciò si rivelerà fondamentale interagire con le altre creature (molte delle quali non vi sono per niente avverse) che incontrerete nei dintorni.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Una volta fuggiti vi ritroverete nei profondi recessi del pianeta, più precisamente nel cuore di un vulcano, e ve la vedrete con sbuffate di fuoco, massi pericolanti e pipistrelli indemoniati che tenteranno in tutti i modi di "assaggiarvi", mettendo a dura prova le vostre abilità di controllo del personaggio; finita anche questa fatica attraverserete una serie di tubi mezzo sommersi dall'acqua in cui vivono strane forme di vita per lo più aggressive (occhio!), e qui il vostro amico Stix si rivelerà veramente fondamentale per non finire prematuramente la vostra missione.
Dopo tutto questo e molto altro arriverete finalmente allo spazioporto e qui dovrete fermare definitivamente la conquista della galassia e possibilmente ottenere un passaggio per la vostra amata terra giusto in tempo per finire il vostro turno serale di raccolta.
Per arrivare alla fine del gioco avrete a vostra disposizione tre vite (ognuna con la sua bella barra di energia) e un certo numero di crediti per continuare dallo stesso livello senza dover ricominciare tutto da capo; controllare il vostro personaggio facendolo camminare, correre, saltare e utilizzare il bastone nel modo corretto è inizialmente abbastanza difficoltoso, spesso infatti i balzi non sono della lunghezza giusta o il povero Stix viene lanciato invece che utilizzato su un determinato oggetto; comunque prima o poi il controllo viene perfezionato con la pratica e di veri e propri problemi non ne dovreste avere (soprattutto perché questo non è per niente uno di quei giochi frenetici che non lasciano tempo ai ragionamenti).

Il fulcro del gioco resta sempre l'esplorazione e la risoluzione degli enigmi, intervallati ogni tanto da alcune azioni tipiche dei platform come eliminare qualche nemico particolarmente noioso o raggiungere con una serie di salti delle locazioni nascoste; fortunatamente è sempre possibile portare a termine qualsiasi puzzle nonostante compiate qualche drammatico errore, rendendo per niente frustrante il progredire della partita. Per quanto riguarda l'aspetto grafico Bubba 'n' Stix vanta degli sprites molto ben colorati, generalmente bene animati, e dei fondali fatti abbastanza bene che, benché lascino ogni tanto a desiderare, in alcuni livelli sono fitti di simpatici particolari; per quanto riguarda il parallasse, che nella preview di Mirko era stato elogiato così tanto, beh, sinceramente non mi è sembrato niente di speciale, funziona bene in tutti gli schermi ma non è particolarmente degno di nota. Anche il sonoro è un po' ridotto, pochi effetti e una musica di sottofondo che molto semplice vi troverete ad odiare (vero Mirko?); che altro dire? Non siamo a mio avviso davanti a un capolavoro della tecnica o della giocabilità; bah, il resto leggetevelo nel commento...

LUKE

AMIGA

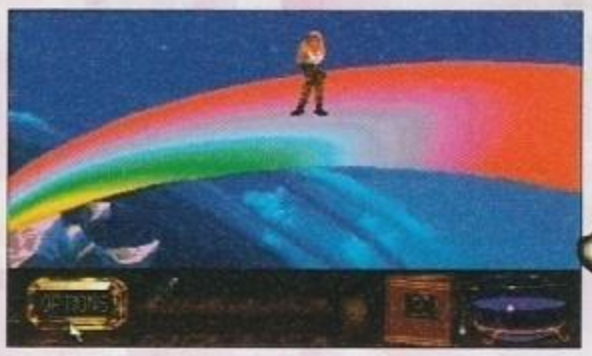
Se devo essere sincero ho sempre avuto un certo odio per i titoli della Core Design: a mio avviso hanno tutti la tendenza ad essere strutturati nello stesso modo sia dal punto di vista grafico che nello schema di gioco (della serie "visto uno, visti tutti"). Lo so, probabilmente sono io che generalizzo un po' troppo le cose, però se giocate un paio d'ore a Chuck Rock II e poi a Bubba 'n' Stix non potrete non avere una spiacevole sensazione di Deja Vu; la grafica è sempre molto simile sia come scelte dei colori degli sprites che come struttura dei fondali, gli oggetti vengono sempre utilizzati nello stesso modo, i nemici hanno sempre un comportamento troppo simile e prevedibile, etc. Cosa voglio dire con tutto questo? Il gioco in sé stesso non è male, la difficoltà degli enigmi varia in modo un po' brusco da livello a livello ma questi non si rivelano mai irrisolvibili, esplorare i vari schermi è generalmente anche divertente e accattivante, ma alla fin fine ho trovato lo schema di gioco abbastanza ripetitivo e noioso; evita questo, usa quello, salta qua, spara là... Bah, se vi sono veramente piaciuti i precedenti prodotti della Core prendete in seria considerazione l'acquisto di questo titolo (che, ripeto, non è per niente male), se invece cercate qualcosa di completamente innovativo e stimolante guardatevi intorno e cercate qualcos'altro.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE

84

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



THE HAND

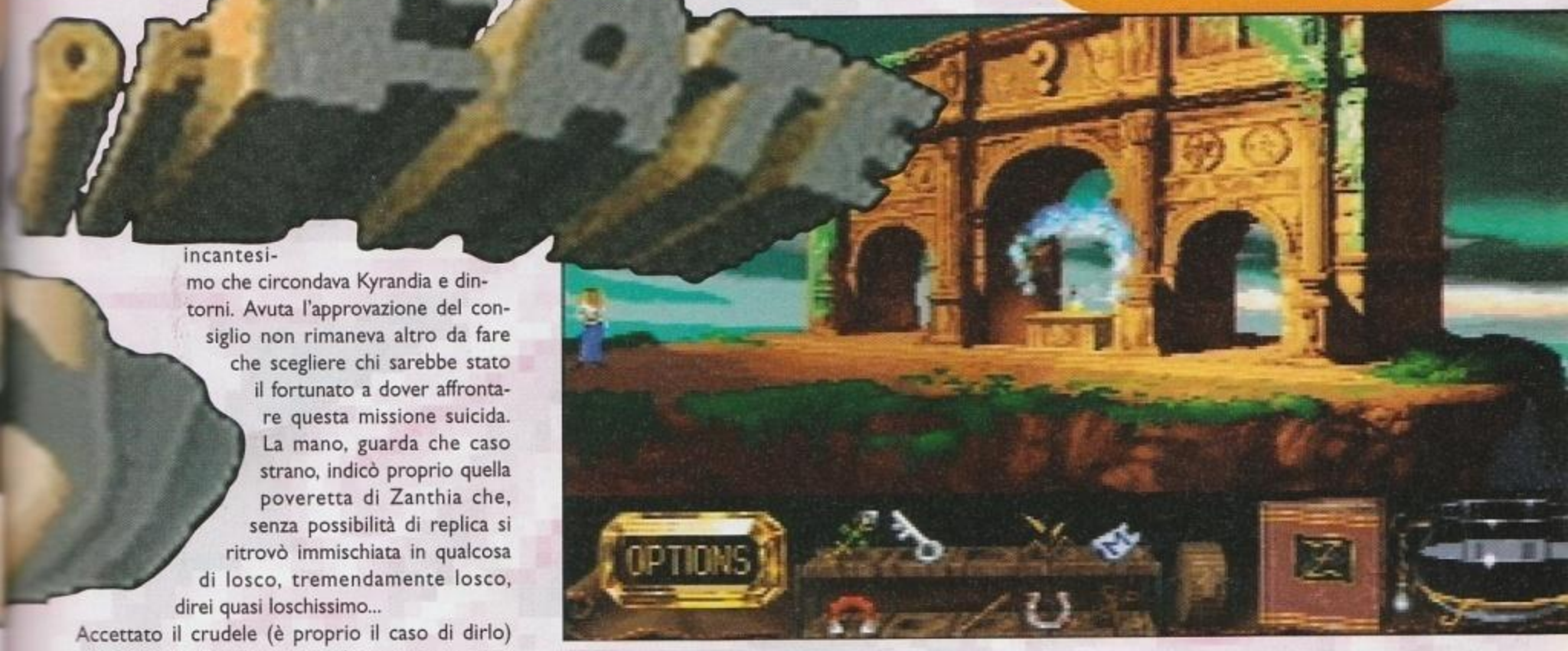
Dopo la preview di un paio di numeri fa e la notizia che prima di Natale il gioco non avrebbe visto la luce, almeno qui in Europa, ecco che improvvisamente in redazione arriva un pacco proveniente "nientepopòdimenoche" da Las Vegas. L'apriamo e dentro vi troviamo otto bei dischetti HD, Max impacchettato a dovere e un biglietto allegato al tutto...

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Mmh... Dunque: "... come promesso in questo pacco troverete The Hand Of Fate, il seguito di The Legend Of Kyrandia. Abbiamo inoltre allegato il vostro scapestrato caporedattore, o meglio, quello che ne resta dopo il viaggio in aereo in mezzo al Gran Canyon. Come dire, non è molto forte di stomaco...".
Lasciando perdere tutto quello che è venuto dopo per tentare di riabilitare il nostro stimato Max, roba del tipo trapianti di circuiti integrati, respirazione artificiale tramite un aspirapolvere e via dicendo, passiamo ai famosi otto dischetti HD contenuti nel pacchetto che mi sono prontamente imboscato nascondendomi sopra l'armadio in sala computer e prendendo a calci tutti quelli che a mo' di zombie allungavano le mani nel tentativo di fregarmeli.
C'è chi al destino ci crede e chi no. C'è chi dice che il nostro futuro è già scritto negli astri, che la nostra vita è già stata programmata in ogni singolo dettaglio, che il destino è destino e in quanto tale non si può cambiare. Scommetto che se vi dico: "la mano del destino", non è la prima volta che sentite questo modo di dire e scommetto anche che quello che tale frase può significare più o meno già lo sapete, ma di una cosa sono più che sicuro: che non ve la siete mai immaginata come una mano di due metri per due che indossa un guanto bianco e che combina un sacco di guai...
Beh, procediamo con ordine e vediamo di spulciare questi fantomatici otto dischetti traccia per traccia.
Cominciamo dalla presentazione, anche perché a dire il vero descrivere la procedura d'installazione non è che sia proprio la cosa più bella di questo mondo (anche se bisogna ammettere che pur essendo un gioco realmente massiccio, ben ventuno mega, il tempo necessario per l'installazione su hard disk è stato piuttosto breve... cominciamo bene!).
Siamo a Kyrandia, una cara e bella isoletta del Sud Pacifico nella quale una grossa famiglia di maghi ha messo le radici e da lì non ha proprio intenzione di schiodarsi. La vita prosegue tranquillamente, Zanthia (una giovane maga-apprendista) ogni giorno che passa diventa sempre più brava, applicandosi con costanza nello studio (avete presente le solite materie... magia bianca, magia nera, stregoneria, alchimia... sì, insomma, le solite cose di tutti i giorni a scuola...) e ogni cosa sembrava filare liscia come l'olio sino a quando, un bel dì, qualcosa cominciò a non funzionare più a dovere (e ti pareva...). Prima qualche roccia, poi gli alberi, tutto cominciò a sparire poco alla volta e certamente non doveva trattarsi di qualche draghetto cleptomane che passando di lì per caso...
Fu così organizzato uno speciale raduno del consiglio supremo per cercare di far fronte alla situazione che si rivelò essere più tragica del previsto. Beh, non che non fosse già abbastanza grave, purtroppo però i grandi libri sacri non riportavano niente a riguardo di una possibile evanescenza della suddetta terra e non c'era neanche troppo tempo da perdere: ancora poche ore e non ci sarebbe stato nemmeno più un muro dove andare a sbattere la testa o un fosso dove poter tentare il suicidio in preda alla disperazione.
Sta di fatto che a un certo punto saltò fuori la mano di cui sopra, che con tanto di piano d'azione già pronto e bacchetta a mo' di professore esplicò un'interessante teoria al riguardo di una pietra magica a forma d'ancora situata al centro della terra, che grazie alla sua potenza mistica sarebbe stata in grado d'interrompere il malefico

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGEND



incantesimo che circondava Kyrandia e dintorni. Avuta l'approvazione del consiglio non rimaneva altro da fare che scegliere chi sarebbe stato il fortunato a dover affrontare questa missione suicida. La mano, guarda che caso strano, indicò proprio quella poveretta di Zanthia che, senza possibilità di replica si ritrovò immischiata in qualcosa di losco, tremendamente losco, direi quasi loschissimo...

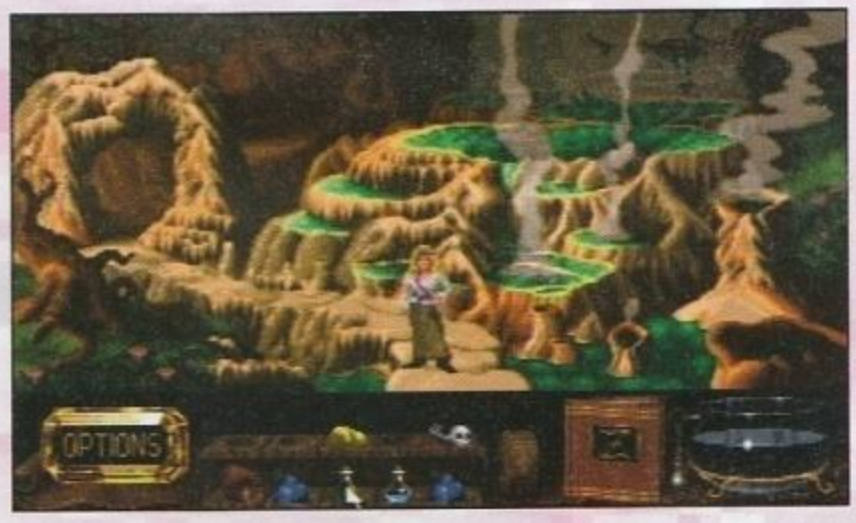
Accettato il crudele (è proprio il caso di dirlo) destino si recò nella propria dimora per recuperare quei pochi aggeggilli che sarebbero potuti tornarle utili durante la suddetta gita di piacere verso il centro della terra, e vale a dire il libro degli incantesimi, qualche fiaschetta vuota e il calderone per preparare le pozioni. Ma entrati in casa una brutta sorpresa l'attese, qualcuno (e non si tratta di Faun, il suo simpatico fauno d'appartamento) era stato lì prima di lei, rubandole proprio quello di cui aveva bisogno e mettendo a soqquadro tutto il resto. Chi può mai essere stato? Beh, qualche sospetto viene fin da subito, troppe cose non quadrano, ma purtroppo non c'è tempo da perdere e il destino (questa parola comincia a perseguitarci) di Kyrandia è ormai nelle vostre mani (anche questa comunque non scherza...).

Manco a dirlo la vostra missione inizia qui, con la vostra roba da ritrovare per poter intraprendere il viaggio, lasciare l'isola, superare un sacco di ostacoli e risolvere una moltitudine di misteri.

Cominciando a giocare subito ci si accorge di quella che è l'interfaccia utente (alt! apro e chiudo una parentesi velocissima, ho deciso di parlarne adesso e non nel commento perché al riguardo s'è acceso un dibattito qui in redazione e non sarebbe bastato lo spazio), che alla Westwood tra l'altro chiamano The State Of Mind System. Io

preferirei chiamarla "lo stato del nulla", vale a dire il ritorno dell'interfaccia meno interfaccia dell'universo. Scherzi a parte non so se in The Legend Of Kyrandia venisse usato lo stesso metodo di controllo (non c'ho mai giocato...), ma sicuramente per affermare una cosa del genere ho i miei buoni motivi. Dunque partiamo dai lati buoni: è senza ombra di dubbio un più che valido (e in parte riuscito) tentativo di creare l'interfaccia più semplice mai usata in un adventure. Si punta e si clicca, nel vero senso della parola, non c'è bisogno di selezionare nessun verbo, nessun "Talk", "Drop", "Use" e via dicendo. Come detto si punta e si clicca: si punta su un personaggio e si parla direttamente con lui, si clicca su un oggetto e automaticamente lo si raccoglie, si ri-clicca con l'oggetto in movimento dove presumibilmente bisognerebbe usarlo... et voilà il gioco è fatto. Più semplice di così si muore. Passiamo ai lati negativi: muovendo il puntatore del mouse su un qualsiasi oggetto dello scenario questo non viene visualizzato. Mi spiego meglio. Avete presente che in una qualsiasi avventura targata Lucas (tanto per dirne una, ma anche le altre fanno testo) quando spostate il cursore sullo schermo nella parte bassa dello stesso, appena sopra il pannello che vi fa da inventario, vi compare il nome dell'oggetto su cui state puntando (cosidetto "puntatore intelligente"), facendovi bene o male intuire che col suddetto, in un modo o nell'altro, potete interagire? Bene, qui non esiste: è come andare a caso. Ok, la maggior parte degli oggetti da raccogliere si riconoscono, ma in certi casi non è così, e non si sa da che parte girarsi. Naturalmente non si tratta di nulla di tragicamente drastico e d'irreparabile: è solo questione di farci l'occhio e l'abitudine, anche perché una volta ingranata la presa diretta...

SHIN



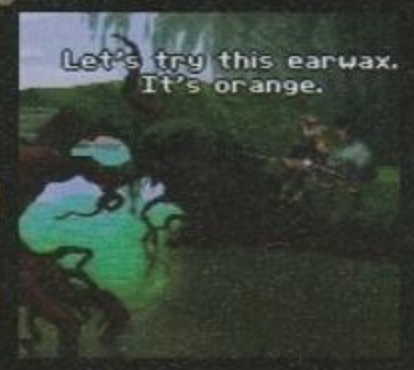
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE HAND OF FATE

THE END...



LA MAGIA DELLE PAROLE...

ATTENZIONE!

Quanto segue potrebbe tornarvi utile per la risoluzione del gioco stesso. Per tanto se conoscete l'inglese come le vostre tasche e non volete saperne di qualche dritta per risolvere il gioco lasciate pure perdere. In questo box m'è venuta la geniale idea (non so come, probabilmente dopo la botta in testa che m'ha tirato Max dopo aver letto questa recensione) di darvi alcuni suggerimenti per passare i punti più difficili del gioco, o perlomeno di elencarvi gl'ingredienti delle varie pozioni. Ok, sono scritti nel libro, ma non sempre è facile intuirli o identificarli, anche perché molto spesso c'è qualcosa che avete che può fungere in maniera analoga anche se non si tratta dell'ingrediente specifico. Seguiranno quindi le pozioni nell'ordine in cui dovrete crearle durante lo svolgimento del gioco. Naturalmente starà a voi capire il quando...

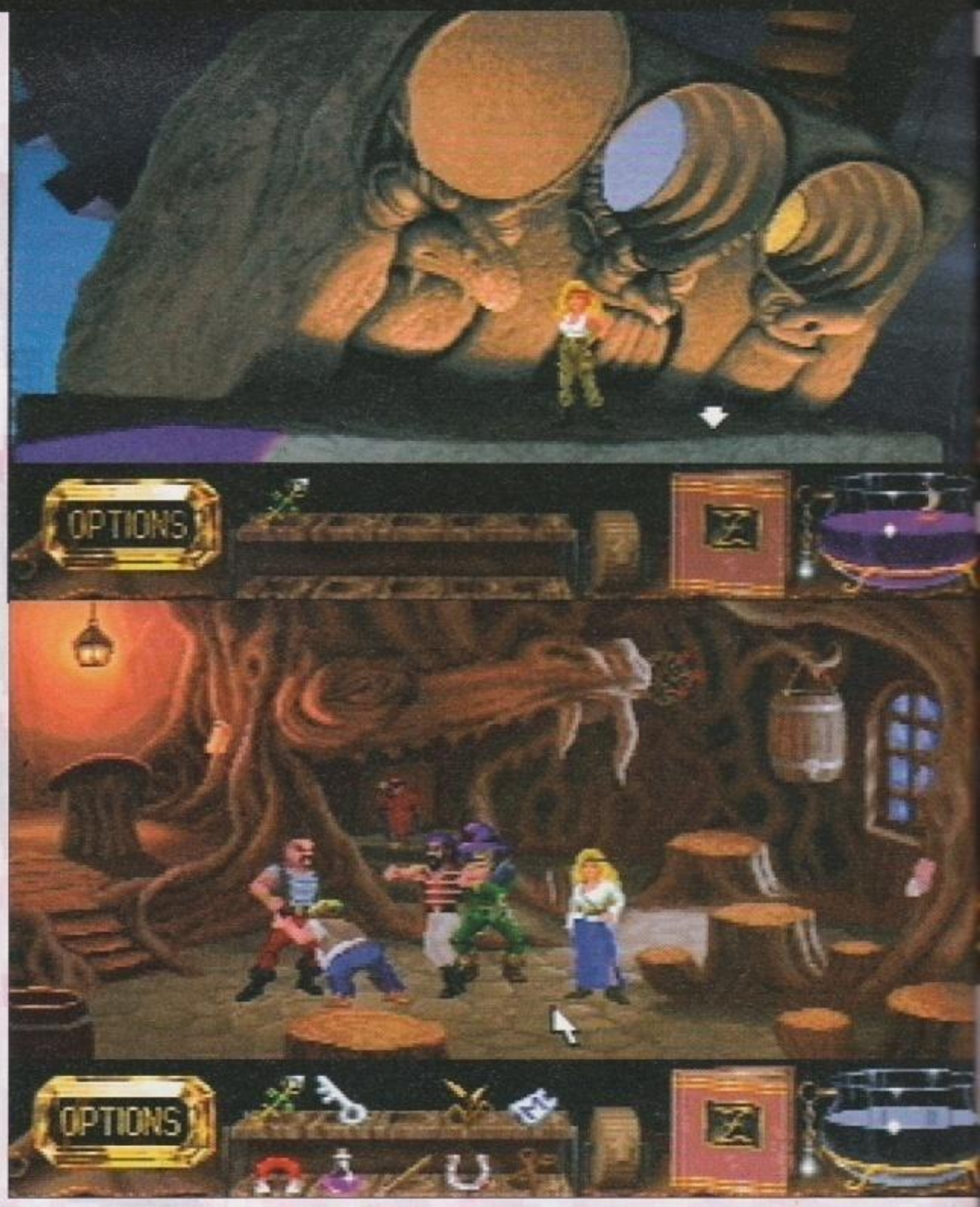
Ah, ancora una cosa: "alle lucciole è particolarmente gradita la blueberry". Anche a voi la cosa è utile soprattutto se a portata di mano avete carta e penna...

1- SWAMPSNAKE POTION, OVVERO: L'ANTIRATTO PER ECCELLENZA.

La lista dice: windy woof, toad's stoll, smell of eggs, reptile tears, onion and some hot water. Dunque al posto del "windy woof" potrete usare una sorta di verme schifido nomato Gnarlybark che troverete... beh non ve lo dico, diventa troppo facile. Il toad's stoll non è altri che uno sgabello e non come molti potrebbero pensare un fungo. E' rinomato poi che la pietra solfurea puzza quasi quanto un uovo marcio, che l'acqua calda è acqua calda, che una cipolla è una cipolla e che il coccodrillo è un rettile e che per farlo piangere o lo si fa mangiare troppo o gli si da qualcosa di specifico. A tale proposito meglio la seconda ipotesi (anche perché è l'unica che funziona), inutile dirvi che c'è un tubero in particolare che se mangiato crudo (intero) ha lo stesso effetto di quando lo si taglia...

2 - SANDWICHES POTION, OVVERO: COME PRENDERE PER LA GOLA QUALCUNO.

Come da lista quello che vi serve consiste in: lattuga, formaggio, mostarda e grano tritato. Per il formaggio vi servirà la materia prima, stesso discorso per la mostarda. Mentre per il primo è abbastanza ovvio per il secondo lo è un po' meno. La ricetta fatevela dire dal padrone della fattoria, poi mischiate i due ingredienti nella ciotola del cibo del drago....

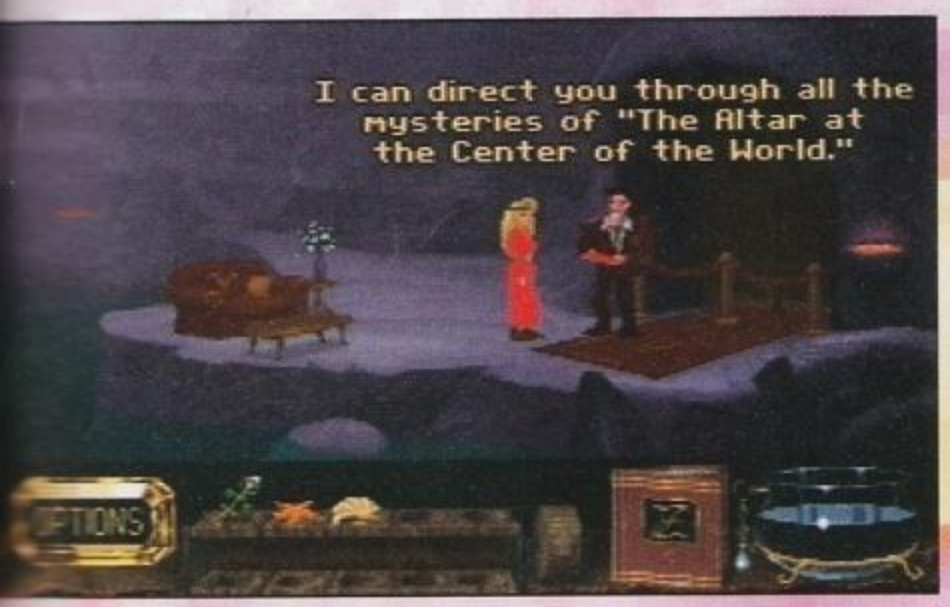


3 - SKEPTIC POTION, OVVERO: COME RISVEGLIARE GLI ZOMBIE...

Mah. Le lacrime del drago, a questo punto del gioco, sapete sicuramente dove trovarle, per l'impronta del coniglio basta che nella locazione giusta abbiate un attimino di spirito d'osservazione, per fare la salsa dolce&salata avete bisogno di una buccia d'arancia e dell'aceto e per finire avete bisogno di un ferro di cavallo porta fortuna e non di uno normale. Una volta fatto il siero avrete bisogno dell'influsso magico di un potente altare...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



4 - FLYING SHOES POTION, OVVERO: QUALCOSA D'INUTILE...

Tale pozione non è strettamente necessaria per poter proseguire nel gioco, ma potrebbe esservi d'aiuto se volete spostarvi più velocemente da una locazione all'altra. Le scarpe sono rosse e hanno delle ali, e allora? Beh, avete bisogno del cuoio rosso, una piuma e dell'aria calda. Tutti gli ingredienti sono facilmente reperibili quando siete sull'isola di Volcania...

5 - SNOWMAN POTION, OVVERO: QUANT'E' BELLO FARE I PUPAZZI DI NEVE...

Moss, snow and charcoal. Vale a dire muschio, neve e carbone di legna. I primi due elementi si trovano subito mentre per il carbone dovete effettuare un certo procedimento. So già che avete capito...

6 - ABOMINABLE SNOWMAN POTION, OVVERO: COME NON SFATARE UNA LEGGENDA...

Snow, musk, sugar and feathers. Alla lettera: neve, muschio, zucchero e delle piume. In pratica: una palla di neve, un lecca lecca, del muschio (che come tutti sanno si trova nei trofei di caccia) e un piumino per spolverare.

7 - ABOMINABLE SNOWMAN POTION 2 - LA VENDETTA, OVVERO: IL RITORNO DI UN MITO...

No, non è uno scherzo, si tratta della stessa pozione di prima che tuttavia dovrete rifare una seconda volta più avanti nel gioco. In questo caso al posto del muschio dovrete però usare la colonia (dopobarba) dello Yeti, una scatola di canditi per lo zucchero, una barra di ghiaccio al posto della neve, e le piume le trovate nel cuscino. Con questo è tutto. Spero di esservi stato utile, ma non troppo...

PC

Dicevo al termine della recensione che è solo questione di farci un po' l'abitudine e poi si entra nel vivo del gioco senza più intoppi. C'è da dire che quello largamente discusso è comunque l'unica nota stonata del gioco, per il resto è tutto da lodare. Dunque: trattandosi di un'avventura grafica iniziamo dalla struttura dei puzzle e della storia. Tutto è curato nei minimi termini, anche se all'inizio ero piuttosto scettico.

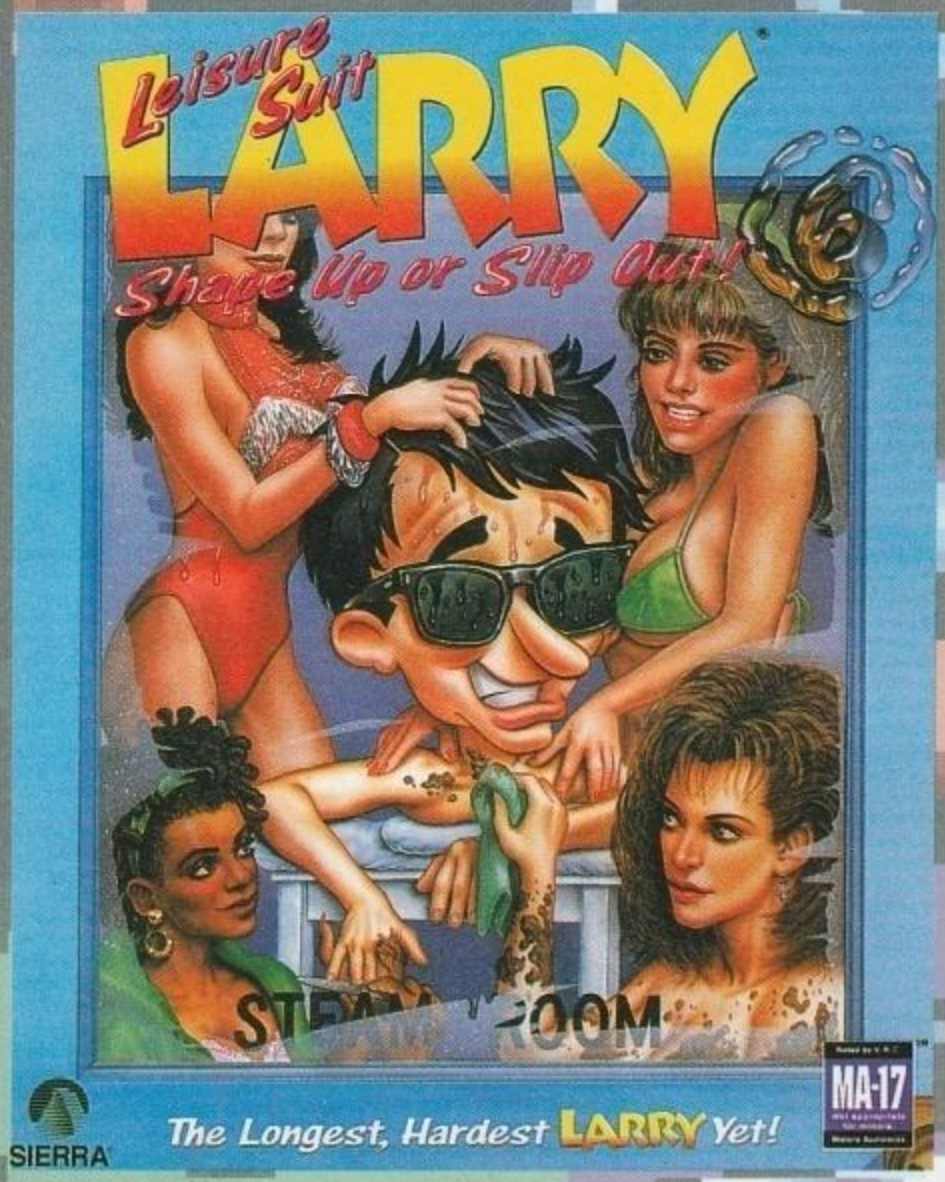
Difatti, per una buona oretta di gioco ho avuto la paura che alcuni aspetti fondamentali per un graphic adventure non fossero stati curati. Sapete meglio di me che in un adventure che si rispetti non dovrebbe essere possibile sbagliare o comunque arrivare a dei punti morti in cui per una dimenticanza o per un errore non si debba per forza di cose rifare mezza avventura. Bene, cosa succede se sbagliate nel fare una pozione, mettendo degl'ingredienti che non c'entrano un tubo? Niente paura, la riserva degli stessi è praticamente infinita, se sbagliate potete tornare nella locazione dove li avete raccolti e ne ritroverete degli altri. Quindi è possibile sbagliare, ma è anche possibile rimediare senza dover ripartire da una posizione salvata precedentemente. Diverso è il discorso per la morte del vostro personaggio. Non fate cose assurde per due volte di fila (roba del tipo tentare di attraversare le sabbie mobili, giocare con un coccodrillo come se fosse un cane o tentare di toccare delle scariche elettriche) la prima volta vi va bene, ma la seconda... kaput!

Altro aspetto fondamentale per quanto riguarda la storia di THOF è l'umorismo, presente in dosi massicce come da migliore tradizione.

Dal punto di vista tecnico, le mie lodi vanno a tutto lo staff della Westwood. Curato quasi in maniera maniacale, la grafica è bellissima, cartooneggiante, mai stonata, con effetti di ombra e luce che aggiungono un tocco di classe al tutto. Idem per le musiche, anche se una in particolare mi sembra proprio spiaccicata a quella di Monkey Island quando andate a far visita alla maga vodoo, e per gli effetti digitalizzati di parlato e in generale. In definitiva consigliato a tutti gli avventurieri e non, peccato solo per l'interfaccia, o almeno questo è quello che penso io...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



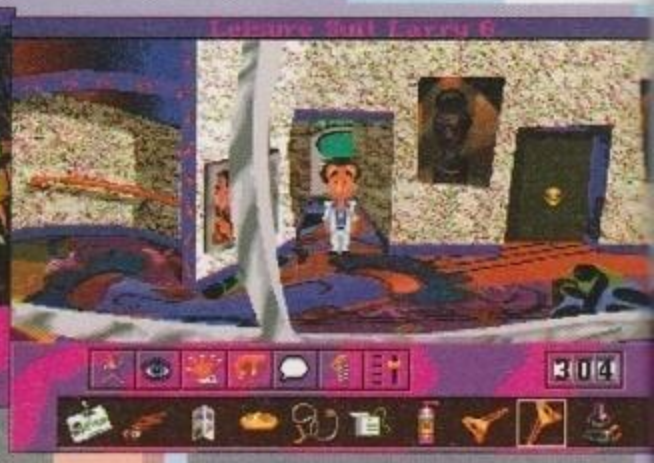
Dopo quasi un anno e mezzo di attesa ecco ritornare sui nostri monitor uno dei personaggi più simpatici ed esilaranti della storia dei videogame, colui che incarna l'ideale supremo del vero macho, dell'uomo duro, IL vero conquistatore, IL "cucadores" per antonomasia, IL playboy per eccellenza. Avrete ormai capito di chi sto parlando ed è allora con grande piacere, signore e signori, che vi presento l'irresistibile, l'intramontabile, l'imperdibile... Larry Laffer!!!

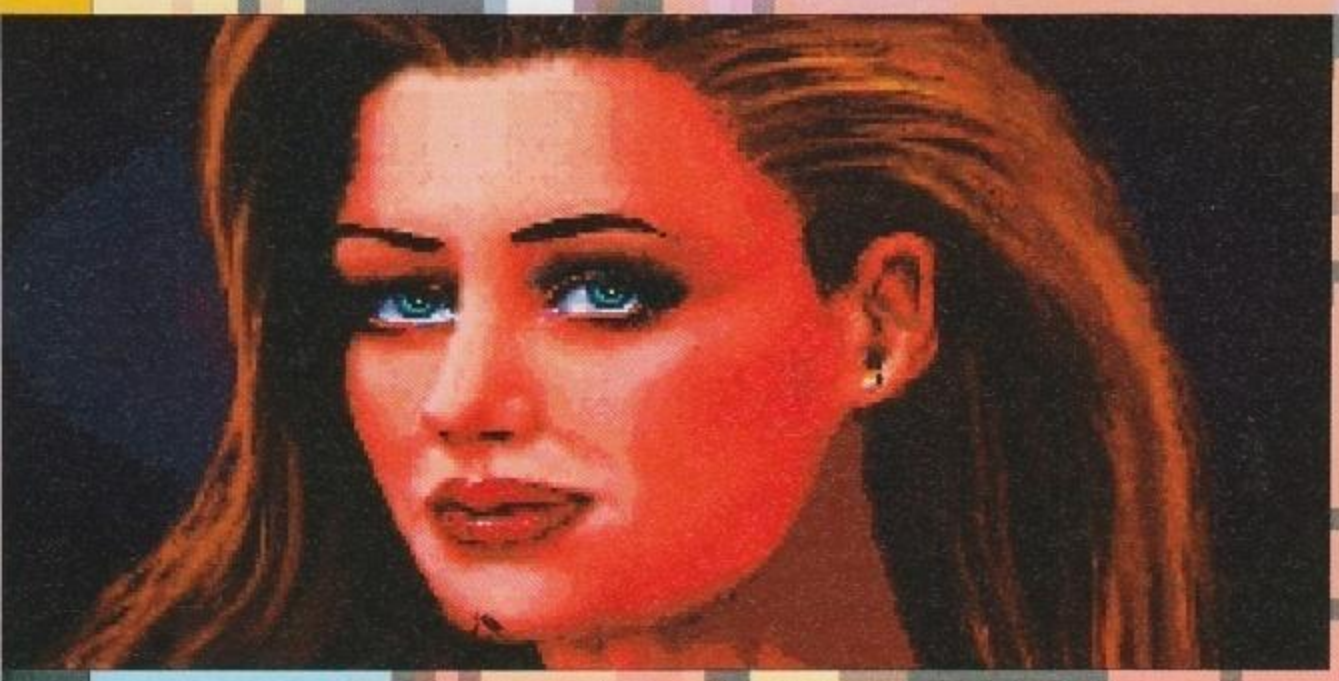
THE GAMES machine

STAR PLAYER

90-94

Larry è sicuramente una delle figure al silicio più famose del panorama videoludico. La prorompente simpatia che il personaggio emana deriva senza dubbio dal suo fare incredibilmente impacciato e dalla fantomatica sfortuna che lo accompagna in ogni sua avventura amorosa. Perché dico questo? Ma è chiaro, perché il nostro Larry da buon mandrillone è sempre a caccia di donzelle che irrimediabilmente, per un motivo o per un altro, finiscono sempre per rifiutarlo. Certo non è sicuramente l'aspetto fisico che lo aiuta; se prendiamo infatti in considerazione la statura, l'immancabile piazzetta e quel suo bel testone... bhe, capite tutti che sono attributi questi che non contribuiscono affatto a renderlo quello che solitamente si definisce un bel tipo. Se pensiamo poi a quel suo modo di fare con le donne falsamente sicuro, contrapposto alla sua





vera natura di playboy da strapazzo ci è facile cogliere l'immancabile contrasto che ne deriva ed è forse proprio questo l'unico importante ingrediente alla base dell'umorismo della scanzonata serie...

L'ultima volta avevamo lasciato Larry in compagnia della bellissima Patti, alle prese con un'organizzazione criminale dagli scopi veramente poco edificanti che si nascondeva dietro il commercio di videocassette ehmmm... porno e dietro la produzione di musica rap Ma visto che quel che è stato è stato partiamo subito con la trama di questo sesto episodio della fortunata serie.

Dunque, dunque, la storia è più o meno la seguente: "Era una calda ed afosa mattinata, come tante altre sulla mitica spiaggia dei body-builder di Palm Beach in California, e tra tanti giovani muscolosi e belle ragazze dalle chilometriche

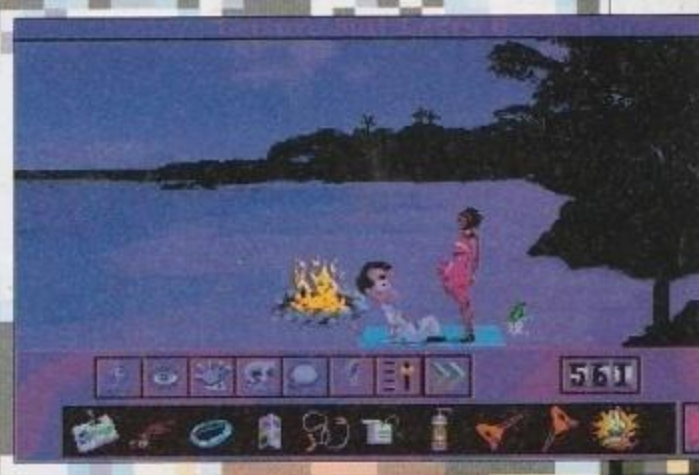
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

riore dello schermo (pronta ad apparire ogni volta che con il cursore del mouse ci si posizionavamo sopra), ma sempre presente nella parte inferiore. Le icone che la costituiscono sono sette, tra le più classiche, e vi permetteranno di camminare, di guardare, di agire di parlare, di spogliare (icona senza dubbio mitica nell'epopea di Larry) e di raccogliere oggetti. Quest'ultima è sicuramente l'unica piccola novità di questa interfaccia in quanto, come ben vi ricorderete, nelle precedenti realizzazioni l'icona della mano, cioè quella che vi permetteva di "agire" sull'ambiente, vi permetteva anche di raccogliere gli oggetti nel corso dell'avventura.
Risulta poi modificato anche l'inventario, che non

superficie epidermiche esposte ai quattro venti ecco comparire il nostro mitico Larry. A un tratto un rombo cupo e assordante annunciò l'arrivo di una limousine mega galattica lunga qualche decina di metri, con tanto di piscina e di piattaforma di atterraggio per gli elicotteri. La macchina inchiodò improvvisamente e dal tettuccio apribile uscì una bellissima ragazza che, dopo essersi presentata ai ragazzi della spiaggia, disse che stava cercando un uomo in gamba per partecipare allo nuovo show televisivo "Stallions" (sapete qui quizzettini da strapazzo con le domande...). Non appena udita questa straordinaria proposta, Larry si precipitò dalla biondona che lo scelse senza nessuna esitazione (anche perché gli altri contendenti, dopo aver sentito di quale spettacolo televisivo si trattava, se l'erano data a gambe!). Alla fin della fiera il signor Laffer partecipò al quiz televisivo e vinse un fantastico soggiorno per due settimane nel rinomatissimo centro di salute "La Costa Lotta", famosissimo per la nutrita schiera di stupende donzelle frequentatrici".
Eh sì, sembra proprio che questa volta la buona sorte abbia finalmente deciso di assistere il nostro sfortunato eroe, che nel corso di queste due settimane avrà l'opportunità di rifarsi di tutte le occasioni perdute e di conoscere un sacco di belle ragazze.
Il gioco, sin dalle prime battute, sprigiona umorismo da tutti i pori, (anzi sarebbe più appropriato dire da tutti i pixel) e conoscendo le precedenti realizzazioni del mitico Al Lowe (che per chi non lo sapesse è il papà/alter-ego di Larry) non poteva non essere così anche in questo sesto episodio.
L'interfaccia di interazione si presenta in una veste leggermente differente: anche se questo potrebbe farvi pensare al tanto acclamato rinnovamento che ormai da tempo ci aspettiamo da mamma Sierra, bhe, mi spiace deludervi, ma non è così. L'area di gioco è suddivisa in due sezioni principali; la classica finestra grafica che mostra la locazione corrente e l'interfaccia utente vera e propria che non si trova più "nascosta" nella parte superiore dello schermo (pronta ad apparire ogni volta che con il cursore del mouse ci si posizionavamo sopra), ma sempre presente nella parte inferiore. Le icone che la costituiscono sono sette, tra le più classiche, e vi permetteranno di camminare, di guardare, di agire di parlare, di spogliare (icona senza dubbio mitica nell'epopea di Larry) e di raccogliere oggetti. Quest'ultima è sicuramente l'unica piccola novità di questa interfaccia in quanto, come ben vi ricorderete, nelle precedenti realizzazioni l'icona della mano, cioè quella che vi permetteva di "agire" sull'ambiente, vi permetteva anche di raccogliere gli oggetti nel corso dell'avventura.
Risulta poi modificato anche l'inventario, che non si presenta più sotto forma di icona, dal momento che potrete riporre gli oggetti raccolti nelle varie locazioni in una piccola finestra grafica presente all'interno dell'interfaccia stessa. Come di norma abbiamo anche la classica icona sistema che vi permette di salvare, caricare ed uscire dal gioco.
Nella parte superiore dello schermo è anche presente una menu bar che, se vogliamo, risulta abbastanza inutile dato che ha le medesime funzioni dell'icona sistema sopra citata. L'unica specifica aggiuntiva abbastanza interessante è l'Automatic Saver, che vi ricorda di salvare il gioco entro un lasso di tempo che voi stessi potrete decidere.
Vi parlo poi di una piccola chicca che ho trovato veramente simpatica; schiacciando i tasti F1, F4, F6, F8 ed F10 potrete ottenere degli effetti sonori che vi faranno letteralmente sbellicare dalle risate e che per ovvi motivi non vi voglio preannunciare... Ma le sorprese non finiscono qui, infatti quando siete bloccati durante il gioco e vi state annoiando perché non riuscite ad andare avanti quel pazzerellone di Al Lowe ha pensato per voi un'altra sorpresina: schiacciando Ctrl-F il simpatico Larry si esibirà in una serie di piccole gag a dir poco esilaranti.



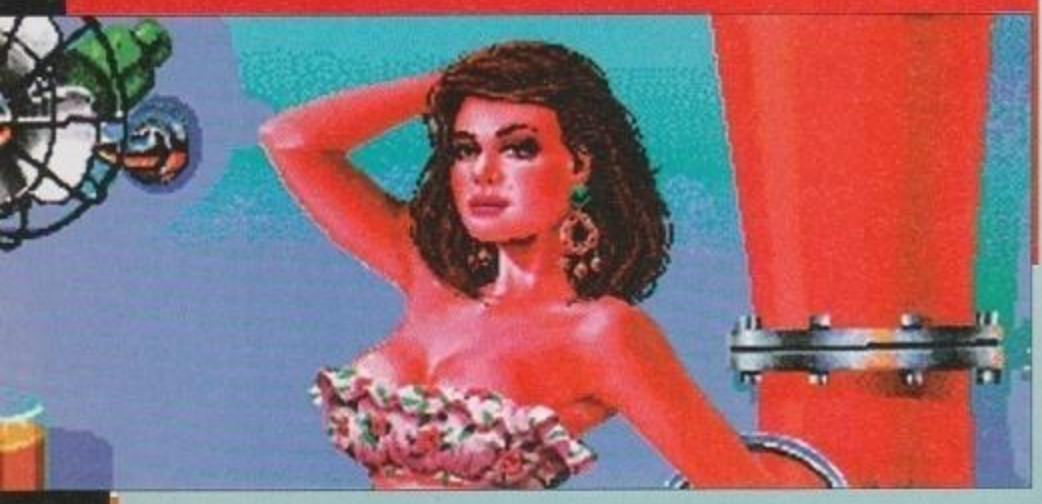
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

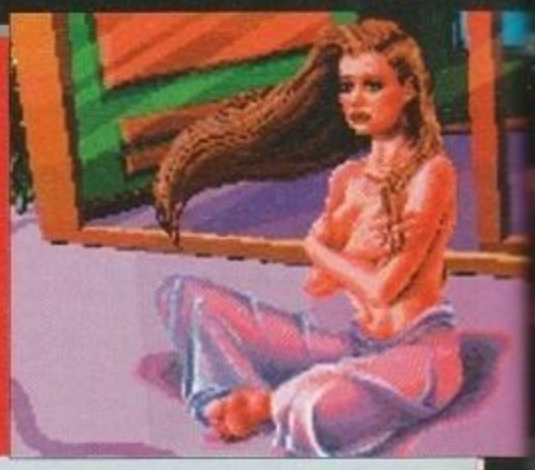
DONNE CHE PASSIONE!

Ecco la rassegna delle magnifiche ragazze che incontrerete in questa avventura, beccatevi i commenti e tacete!

ROSE
E' da poco negli Stati Uniti ed è una delle more più vertiginose che Larry abbia mai incontrato. Farà al nostro playboy un bel servizietto...



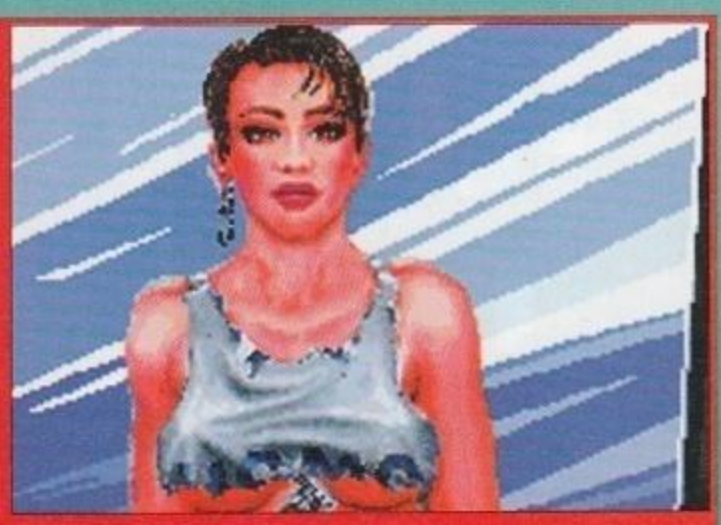
SHAMARA
Senza dubbio la ragazza più bella dell'intera avventura. Shamara è un tipo abbastanza introverso, rimane infatti ore ed ore sulla sua terrazza di fronte al mare a meditare ponendosi le classiche domande esistenziale "Chi siamo?", "Da dove veniamo", "Dove Andiamo". Quando medita è solita farlo completamente nuda, o quasi...



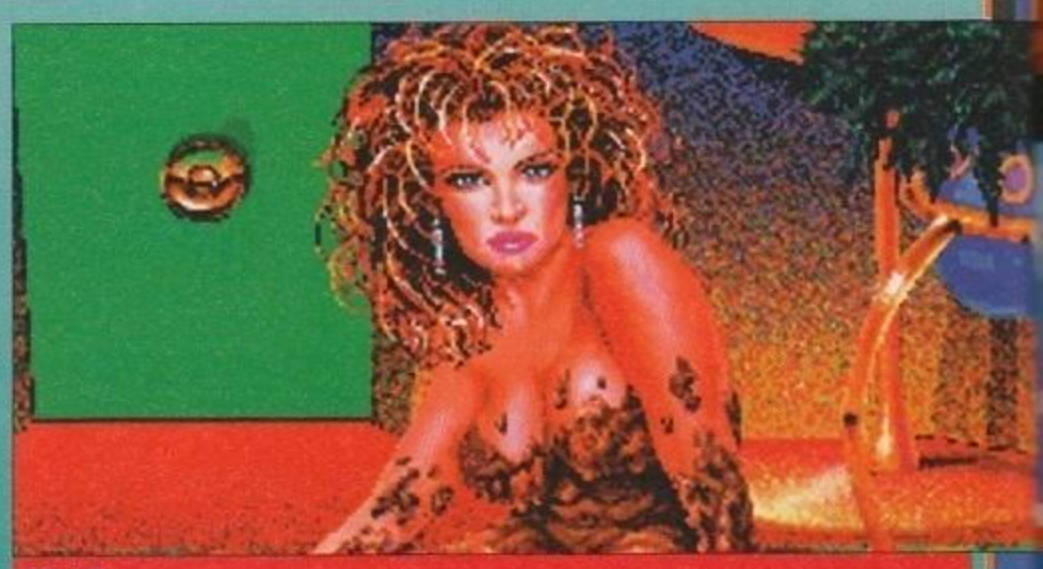
THUNDERBIRD
E' lei, Theuderbird è spiccicata alla Parietti! Posso anticiparvi che è un tipo un po' sadomaso, infatti vi chiederà delle... manette!!!

GAMMIE
E' la portiera; semplice, delicata ed... esperta!

MERRILY
E' la saltatrice pazza; vorrebbe passare tutta la sua giornata a saltare dall'altissimo trampolino della piscina. E' alta, bionda e incredibilmente sexy!



VUARNET
E' sicuramente l'insegnante di ballo più intrigante e tenebrosa che il nostro Larry abbia mai incontrato nel corso della sua "fortunata" carriera.



CHAR
Provocante come poche, Char ha un'innata passione per i fanghi, per lo champagne e per... gli uomini.

BURGUNDY
E' una ragazza un po' grezza (con un nome così!), infatti si

SHABLEE
Ama vestirsi bene, la buona cucina (!!!), e truccarsi. Vi supplicherà di procurarle un vestito da sera, ci riuscirete??

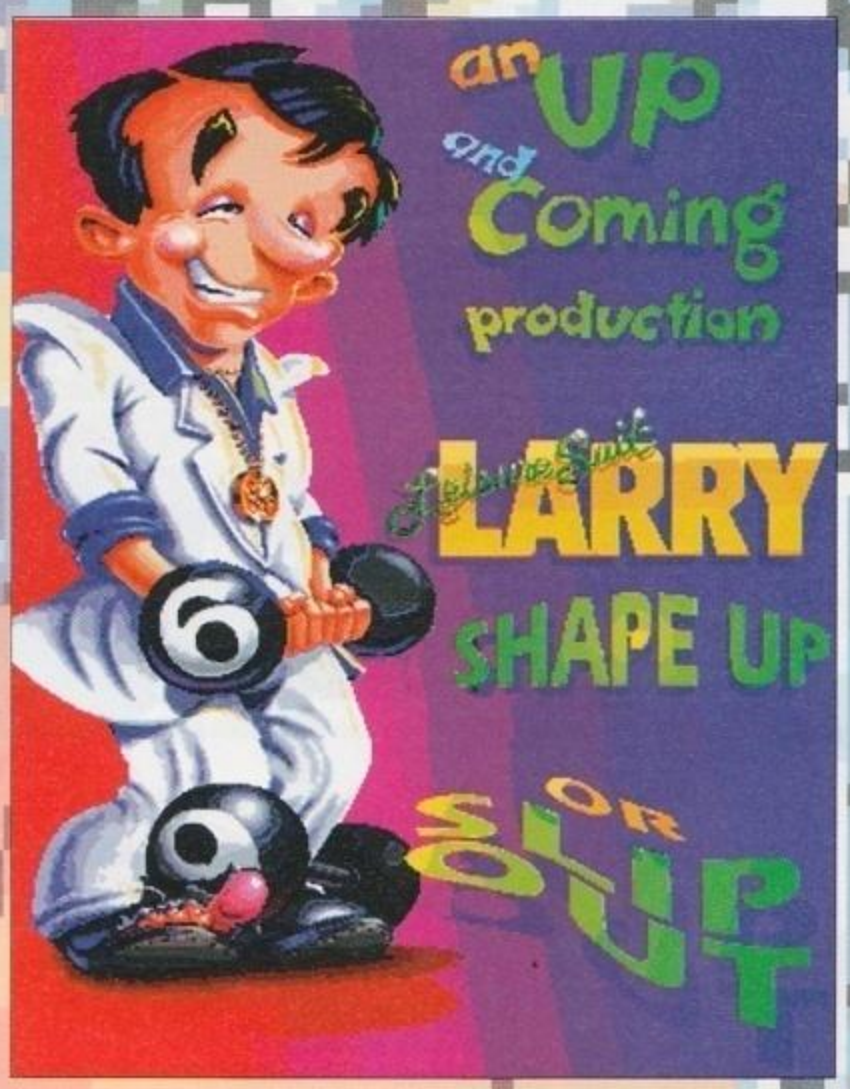
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Veniamo ora alla descrizione prettamente tecnica di questo nuovo prodotto. Per quanto riguarda l'aspetto grafico posso dirvi che non è stato curato come avrebbe potuto, con questo non voglio dire che la grafica sia brutta, ma che semplicemente in certe schermate risulta abbastanza pixellosa e poco nitida. Comunque esiste una spiegazione logica: fra non molto, infatti, dovrebbe uscire una versione di questo Larry 6 che gira solamente sotto Windows con una grafica interamente in alta risoluzione (quindi pazientate gente).
Il sonoro è abbastanza intrigante, anche se ritengo che gli effetti digitalizzati siano molto meglio dei vari motivetti che potrete ascoltare durante l'avventura. In maniera particolare mi ha colpito un effetto realizzato in maniera davvero magistrale. Durante il corso del gioco vi capiterà di salire su un trampolino altissimo che si trova presso la piscina del bellissimo centro di salute in cui soggiornate. Una volta raggiunta la piattaforma dalla quale vi dovrete buttare ogni musica di sottofondo svanirà, per lasciare il posto al muto sibilo del vento che scompiglierà la folta chioma del nostro prode protagonista. Veramente grande, sicuramente questo è tra gli effetti sonori più realistici che abbia avuto modo d'udire.
Come ormai di norma nelle avventure di Larry, nel corso dell'avventura avrete anche la possibilità di incontrare un sacco di ragazze tanto stupende quanto intelligenti. Ognuna di esse, infatti, avvertendo lo stato di totale intrippamento di Larry e comprendendo che sarebbe disposto a tutto piuttosto di... (non fate i finti tonti avete capito benissimo quello che voglio dire quindi opto per l'autocensura) gli proporrà un problema che Larry (cioè voi) cercherà in tutti i modi di risolvere. Vi dico già da che ce n'è per tutti i gusti: vestiti da sera, lampade a olio e addirittura delle manette... Lasciando perdere poi quelle che tenteranno di farvi aggiustare macchiavellici macchinari.
Vi troverete così a vagare per questo stupendo centro di salute nel tentativo di esaudire i desideri di queste simpatiche fanciulle. Il "Costa Lotta Center" è dotato di tutte le più moderne attrezzature per la cura del corpo come la sauna svedese, i fanghi (attenzione che nella sezione dei fanghi incontrerete uno dei più grandi pezzi di figliola mai apparsi sulla faccia della terra!), l'elettroshock, la macchina per assorbire la cellulite (!!!), la piscina e un sacco di altre locazioni caratteristiche che andrete a scoprire una volta che avrete iniziato questa esilarante avventura. Un'ultima parentesi per uno dei personaggi più simpatici del gioco: Art, instancabile guidatore di un piccolo veicolo elettrico che permette di trasportare i clienti velocemente da una parte all'altra del chilometrico corridoio del centro. Se sarete abbastanza intelligenti troverete anche il modo di fregarlo... Non sarà semplice, ma Larry, Larry Laffer, per una notte d'amore con anche solo una di queste donne meravigliose sarebbe disposto a dare via una mano, un piede... bhe, non esageriamo!

Dielle



PC

Questo Larry 6 si presenta né più né meno come un classico prodotto della Sierra. Le tanto acclamate innovazione dell'interfaccia di interazione non ci sono state, diciamo piuttosto che è cambiata la veste grafica, ma in sostanza niente di più. Probabilmente ha ragione chi dice che se un piatto va forte perché cambiarlo...
L'unico elemento che mi ha lasciato un po' di amaro in bocca in questa versione è la grafica che, come vi ho già detto nel corso della recensione, risulta comunque abbastanza carina, ma in alcune locazioni dà tutta l'impressione di poter essere curata maggiormente. Grande il sonoro, sia per quanto concernono i temi musicale di sottofondo sia gli effetti digitalizzati (l'"Oh Yes..." di quando fate un passo avanti è assolutamente imperdibile). A proposito di musiche: come nei precedenti Larry troverete in una determinata locazione il classico stereo che vi permetterà di ascoltare tutti i temi musicali presenti nel gioco. Senza dubbio anche questo elemento è indice della grande passione che la Sierra ha per la tradizione.
Essendo questa un'avventura grafica non posso non fare riferimento agli enigmi, elemento senza dubbio importantissimo in questo genere di giochi. A differenza di Larry 5 questa nuova realizzazione presenta una "impalcatura" di enigmi un leggermente più articolata e completa del precedente episodio, anche se la difficoltà complessiva resta comunque non molto elevata. Per quanto concernono le animazione posso dirvi che sono esattamente identiche a quelle di Larry 5 quindi più che discrete. Insomma ci troviamo di fronte al solito prodotto Sierra, bello, decisamente intrigante, anche se non troppo differente dai suoi precursori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

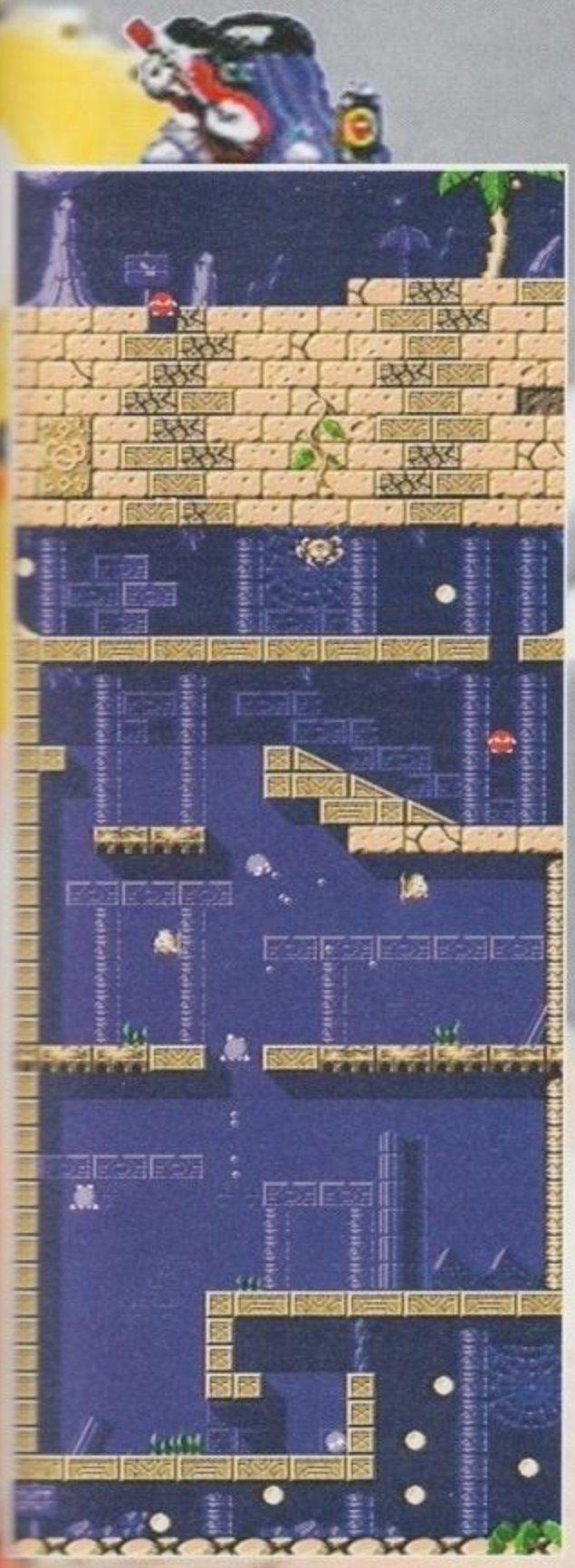
Se c'è una cosa che adoro fare è spiaccicare, massacrare, triturare, incendiare e cagionare forte dolore fisico alla roba pelosa...

Se poi la roba pelosa è anche tenera e rotonda, il livello del divertimento raggiunge picchi veramente impressionanti.
In Fury of the Furries gli elementi sopra indicati ci sono tutti, tranne quello riguardante l'essenza tenera della roba pelosa. Qui i protagonisti sono dannatamente cattivi (almeno a quanto dice il manuale) ma, come sempre, procediamo con ordine. Tutto iniziò quando due "deità" decisero di giocare una partita a biliardo per disputarsi la supremazia su una certa parte dell'universo. Presero un paio di miliardi di palle da biliardo (si sa, agli dei piace fare le cose in grande), le piazzarono su di un pianeta piatto forgiato per l'occasione e le disposero a triangolo. Le deità discussero a lungo sulla effettiva necessità di utilizzare le stecche e decisero che, in fondo, non avevano mai capito a cosa dovessero servire; così ne crearono due e le misero in un angolo per far vedere che tutto l'equipaggiamento da biliardo era presente. Lanciarono un dado per iniziare e pareggiarono per 168 volte di fila, dopodiché optarono per una sana e vecchia conta. Il primo dei contendenti lanciò, senza la stecca, la palla bianca contro le altre e le infilò tutte in buca. Ridisposero tutto in fretta (schioccando le dita) e l'onore della "spaccata" passò al secondo dio. Anche questi le mandò in buca tutte al primo colpo. Si susseguirono altre 220 partite tutte con esito identicamente alternato e, alla fine, le due deità si fermarono a parlare: "Così non va." - interloquì il primo - "Il concetto di base non è malvagio, ma chi inizia è troppo avvantaggiato" "E' strano" - convenne il secondo - "molte delle razze che abbiamo messo in giro non si fanno troppi problemi per questo mostruoso divario" - "Forse dipende dal fatto che non usiamo le stecche!" - Esclamò la prima divinità che pensava di aver trovato la soluzione - "Non vedo proprio la differenza, ma proviamo pure" - concluse il secondo prendendo in mano la lista di legno creata in precedenza. Dopo altre 112 partite la prima divinità dovette ammettere che, tutto sommato, la rivelazione delle stecche si era rivelata una enorme cavolata: il risultato non variava di una virgola. "E adesso?" - chiese la seconda divinità piuttosto sconsolata. "Se ci dividessimo la galassia in modo equo?" - propose il primo che preferiva evitare altri riferimenti a possibili soluzioni del problema biliardo. "Non sarebbe equo. Deve vincere il migliore." - replicò il secondo. "Potremmo cambiare gioco..." - "E rischiare di ricadere in un caso simile?" - "D'accordo, ma che possiamo fare?" - Disse il primo temendo di scoprirsi troppo. "Possiamo modificare il gioco del biliardo e fare in modo che non si riveli così semplice!" - Propose con enfasi il secondo. Il primo accettò di buon grado, sperando di riuscire a rifarsi della gaffe delle stecche. Per prima cosa resero le palle da biliardo pelose, nella speranza che questo rendesse le cose più difficili. Dopo alcune discussioni sulla qualità e lunghezza del pelo, giunsero a eliminare un bel po' dell'attrito che caratterizza i panni da biliardo in quanto le palle pelose presentavano alcune difficoltà nel rotolare. Poi decisero che non

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



all'interno di alcuni livelli bonus estremamente utili per rifocillarsi di vite e monete. Da tenere in attenta considerazione, poi, che non in tutti i livelli potrete contare su tutti i poteri a disposizione, altrimenti che puzzle sarebbe?

Giancarlo Calzetta

sarebbe stata un'idea affatto malvagia quella di assegnare a ogni palla un determinato tipo di movimento o un particolare tipo di abilità. Inoltre, considerato che la peluria non rendeva abbastanza casuale il percorso seguito dalle palle, ecco che quelle che fino a qualche secondo prima erano solo degli ammassi di avorio si trasformano in esseri senzienti con tanto di attributi fisici.

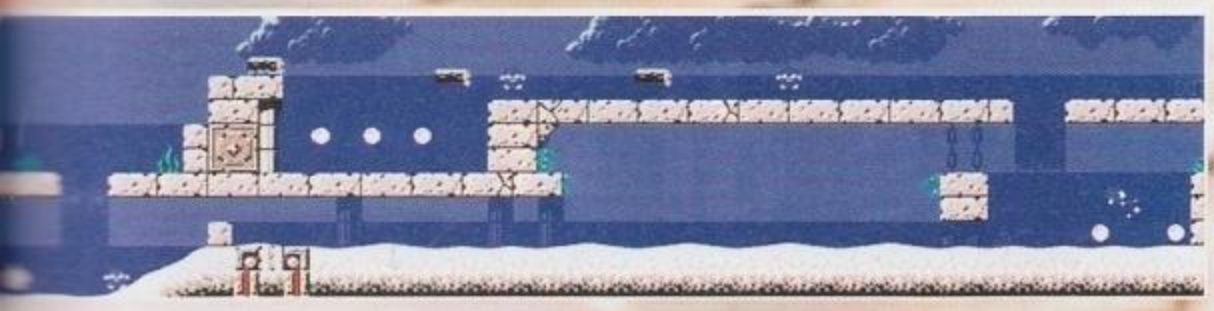
Soddisfatti del lavoro svolto sulle "palle", si accorsero che una serie di accorgimenti al tavolo da gioco non avrebbe fatto altro che giovare al progetto. Per prima cosa crearono una serie di ambientazioni diverse (deserti, giungle, lagune, vulcani, etc.). Poi si dedicarono a creare tutta una serie di "percorsi" obbligati pieni di ostilità varie da far evitare alle "palle" e, infine, di impedire l'accesso ad alcune categorie di palle in alcuni schemi per evitare che diventasse troppo facile. "Tutto il percorso lo si deve completare con un semplice tocco della stecca" - fu la frase che decretò la fine dei lavori e l'inizio delle partite... e dopo diversi eoni sono ancora lì che giocano.

In effetti la storia non è proprio questa, ma le regole di base sono nel complesso piuttosto essenziali e risultava noioso riportare l'ambientazione ufficiale (tra l'altro tradotta maluccio). Come forse avrete già intuito Fury Of The Furries consiste in una strana mistura di platform e puzzle che evidenzia da subito una certa potenzialità.

Lo scopo del gioco è quello di superare una serie di schermi, in scorrimento pluridirezionale, guidando il protagonista fino al cartello "EXIT" presente in tutti i livelli. Il peloso protagonista di cui sopra ha a disposizione quattro anelli che, quando indossati, gli conferiscono una serie di abilità differenti (oltre che differenti colorazioni). L'anello giallo garantisce la possibilità di lanciare palle di fuoco contro i propri avversari o contro gli elementi del paesaggio. L'anello rosso trasforma il peloso in un essere voracissimo capace, addirittura, di addentare e inghiottire intere porzioni di paesaggio. L'anello verde conferisce l'abilità di trasformarsi in una sorta di uomo ragno in grado di lanciare una liana (verde) che si appiccica un po' dovunque. In ultima istanza, l'anello blu riesce a fornire al protagonista la capacità di muoversi in tutta sicurezza nell'elemento bagnato (occhio però alle pozze verdi, perché non trattasi di acqua sporca ma di acido...).

Nascosti lungo i livelli si trovano, solitamente dietro a porzioni di paesaggio eliminabili tramite fuoco o "dentate", dei passaggi che vi porteranno all'interno di alcuni livelli bonus estremamente utili per rifocillarsi di vite e monete. Da tenere in attenta considerazione, poi, che non in tutti i livelli potrete contare su tutti i poteri a disposizione, altrimenti che puzzle sarebbe?

Giancarlo Calzetta



AMIGA

Ecco un gioco con i protagonisti pelosi e rotondi che non sono anche teneri. Questo è un peccato: adoro giocare ai giochi con i personaggi teneri e pelosi perché è uno spasso farli schiattare nei modi più vari e truculenti. Ma a parte i risvolti personali, il gioco com'è? Partiamo dicendo che avrebbe potuto essere bellissimo, ma la realtà è un po' diversa. Le musiche dei primi due livelli e dello schermo dei titoli sono molto intriganti, quella del terzo livello è meglio trascurarla ma poi lo standard riprende a salire: quindi il problema non è il sonoro. La grafica è ben fatta. Ci sono su schermo un numero di colori sufficienti per permettere una resa visiva piuttosto gradevole. Il livello di programmazione è molto alto: tutto è sempre fluidissimo e le routine funzionano molto bene, peccato che ogni tanto (di rado, ma innegabilmente) il gioco si impianti. Ma neanche questo è l'elemento che degrada il gioco. Allora potrebbe trattarsi della dubbia giocabilità. Ecco la vera nota dolente: il sistema di controllo di quelle dannate creature pelose. Rimbalzano come se fossero fatte di gomma e soffrono di un movimento inerziale tremendamente accentuato. E, peggio di tutto, tendono a scaraventarsi addosso a qualche avversario presente sullo schermo con la stupida scusa dell'inclinazione del terreno. Altra cosuccia fastidiosa è che l'essere rotondo si rifiuta categoricamente di cambiare l'anello che porta al dito se non è assolutamente immobile. Aaaaargh! Considerato che non potete far nulla per evitare che lo stesso continui a rimbalzare come un imbecille per almeno una decina di secondi dopo aver compiuto un salto, potete capire perché risulti alquanto irritato dopo un paio di partite con Fury of the Furries. Per il resto è un buon gioco. Gli enigmi non sono troppo evidenti e se si riesce a venire a patti con il sistema di controllo, potrete anche divertirvi, e parecchio.

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			83

PC

La versione PC di Fury of the Furries è decisamente ben fatta. Purtroppo risente di tutti i difetti evidenziati nella versione Amiga, con una spiacevole tendenza (sul nostro PC) a impiantarsi ogni cinque minuti circa. Se nella versione Amiga l'impiantarsi del programma non costituisce un grave problema perché si verifica di rado, sul PC la cosa comincia a diventare seria... Detto questo non devo aggiungere altro se non il fatto che a differenziare le due versioni interviene una schermata grafica in più prima dell'azione vera e propria e una occupazione di spazio su hard disk che raggiunge i nove mega.

TECNICA	GIOCABILITA'	INNOVAZIONE	GLOBALE
			81

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALONE IN THE DARK 2

CARNBY è di ritorno

distribuito in esclusiva da

CTO

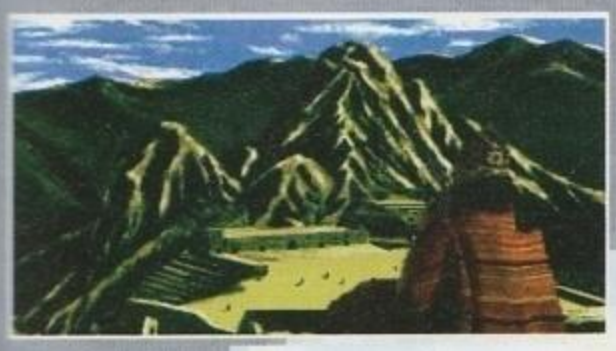
INFOGRAMES

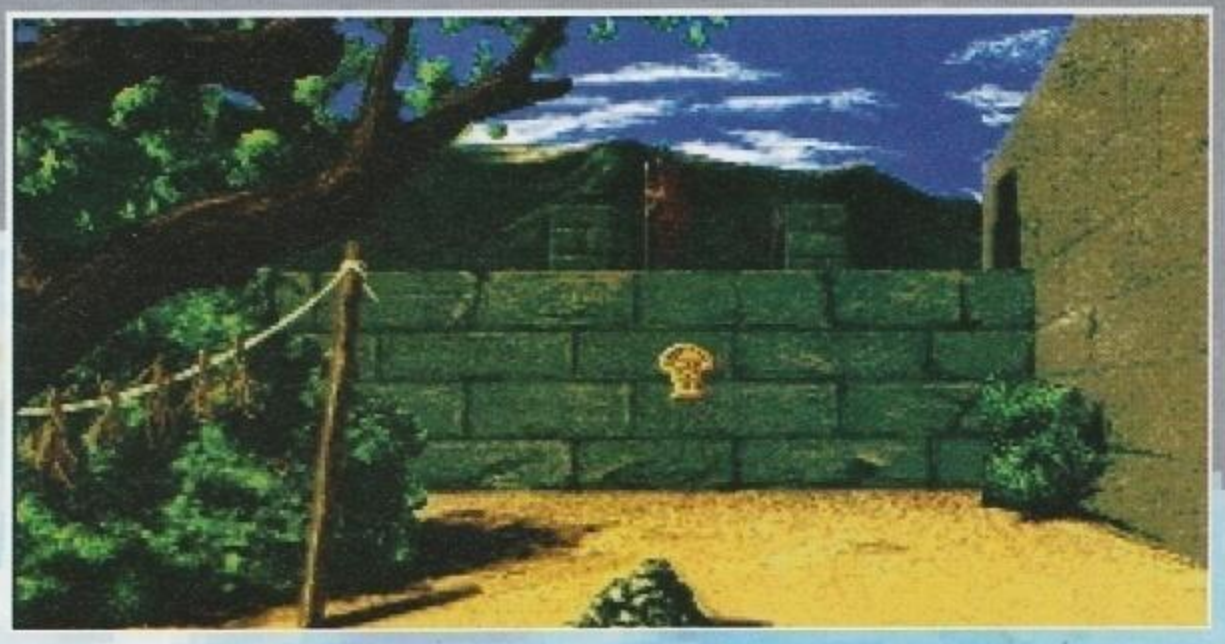
disponibile per PC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



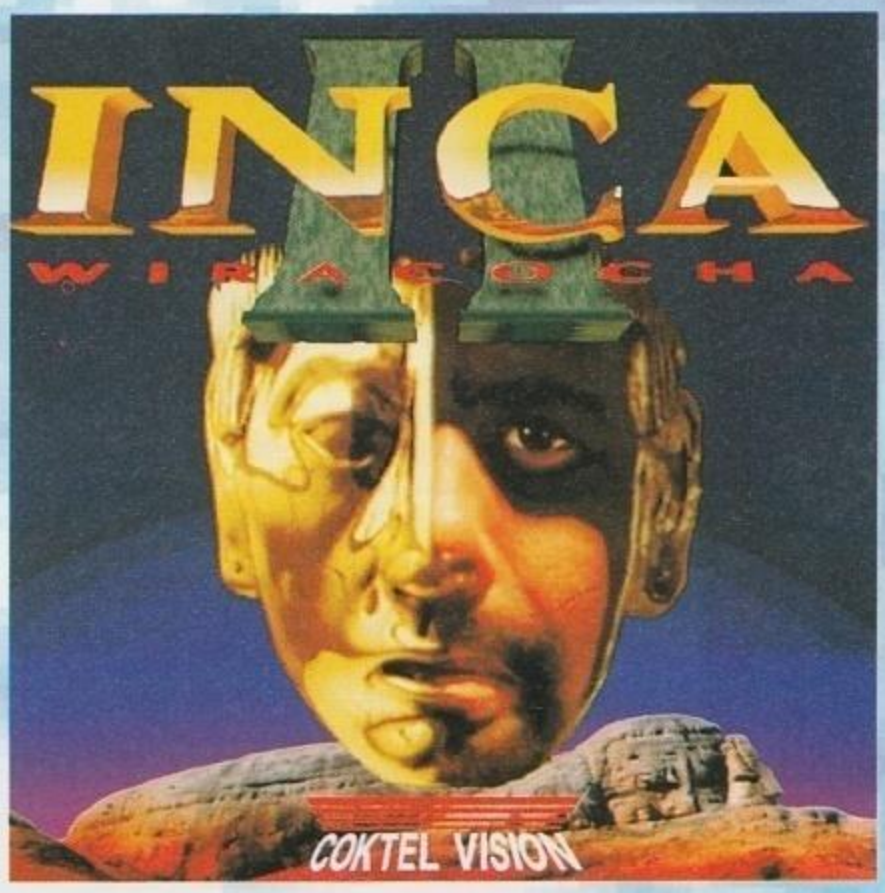


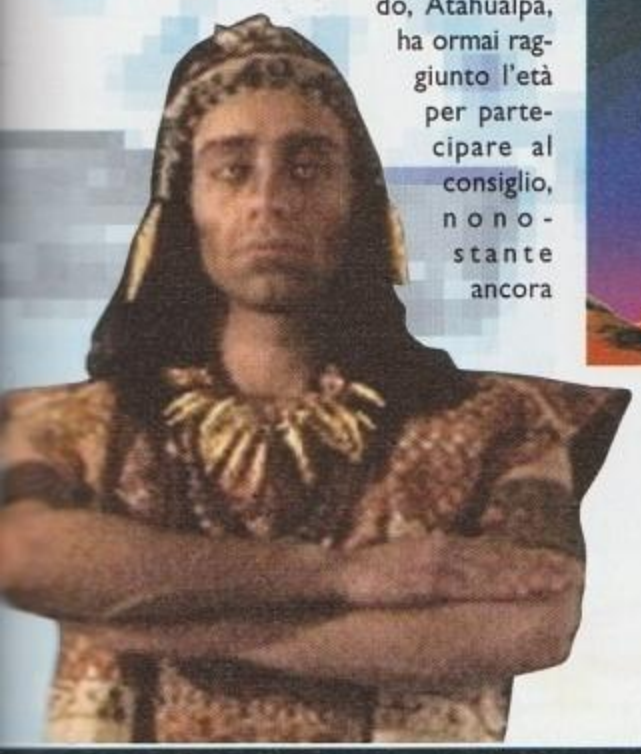
La federazione dei "Quattro Quartieri dell'Impero", la Tahuantisuyu, si è ormai consolidata e in pochi anni ha esteso la propria egemonia e quella di Eldorado, consacrato Grande Inca, a molte altre galassie vicine alla nostra. Tutti i territori hanno deciso di aderire alla federazione, tranne uno, le "Terre Antiche", il cui dignitario, Aguirre il Conquistatore, non sembra nutrire molta simpatia per Eldorado.

Nel frattempo un asteroide è finito casualmente in orbita attorno alla Terra e, per una strana coincidenza, proprio nel momento in cui l'Impero attraversa dei gravi problemi. Le comunicazioni interplanetarie sono così diventate più rischiose e al tempo stesso delle terribili sciagure si sono abbattute sul popolo Suyu in modo inspiegabile (fare un piccolo pellegrinaggio in qualche santuario sembrava brutto?).

Il Consiglio, presieduto da Eldorado, ha il sospetto che dietro ai problemi dell'Impero ci sia lo zampino di Aguirre.

Il figlio di Eldorado, Atahualpa, ha ormai raggiunto l'età per partecipare al consiglio, nonostante ancora inesperto e impulsivo, decisamente non riflessivo come il padre... Ma la profezia di Viracocha sta per avverarsi, tutto era già stato scritto...





Oro sul viso, ai polsi, sui tetti degli edifici, oro di qua, oro di là... ma è tutto oro quello che luccica?

Già, la profezia è stata decifrata, ma voi dovrete comunque vivere in prima persona la storia in modo che tutto vada per il verso giusto: nei panni di Atahualpa, dovrete, una volta entrati nel Consiglio dei Saggi, cercare di scovare e sconfiggere Aguirre, sfruttando tutte le conoscenze del popolo Inca.

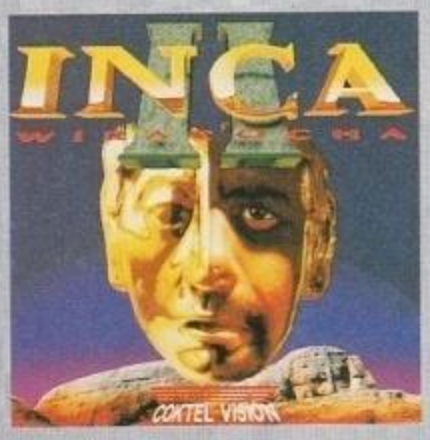
All'inizio della vostra avventura dovrete quindi affrontare due prove iniziatrici: una di temperanza e l'altra di saggezza, ciascuna delle quali nascoste dietro a due pesanti porte; la prima prova non è decisiva per far parte del consiglio, si tratta semplicemente di prendere confidenza con il Tumi, la navicella Inca capace di intraprendere viaggi nello spazio (in altre parole, è un caccia). Nel test in questione dovete ridurre in polvere le famose teste di pietra di Rapa Nui (l'Isola di Pasqua) collocate per l'occasione nello spazio al fine di fornirvi un bersaglio apparentemente facile (in pratica dovete seguire un percorso per certi versi simile a quello di X-Wing: la somiglianza si fa ancora più stretta, quando, passando vicino a un qualsiasi oggetto vagante, sia questo una testa di pietra o un vascello, si sente l'effetto Tie Fighter!).

L'indovinello che ci si presenta dietro la seconda porta lascia invece intravedere di quale stampo "cluedistico" sarà pervaso il gioco (naturalmente non avete dimenticato gli enigmi del primo Inca...). Da un volto tipicamente Inca scolpito nella pietra scende un rivolo d'acqua che cade in una vasca. Nella parete di fronte è stata ricavata un'uscita, però bloccata da delle sbarre d'oro (e ti pareva...). Per terra trovate un tubo per deviare il flusso dell'acqua sulla testa delle due statue sottostanti il rivolo, in modo che, appesan-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

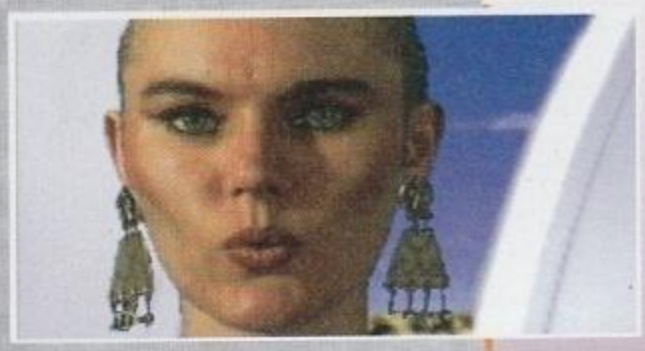
http://www.oldgamesitalia.net/



che chiude gli occhi alle statue. Facile? Beh, io ho impiegato 20 minuti per risolverlo (anzi l'ha risolto Luke e mi sono beccato anche dell'incompetente)(e ci credo, l'ha risolto appena sedutosi sulla sedia e tu eri lì da 25 minuti. NdJH), semplicemente perché non avevo visto la penna, per altro nascosta nella chioma della coloratissima guardia. Cosa se ne deduce da tutto ciò? Che se nel primo Inca vi siete spremuti il cervello per

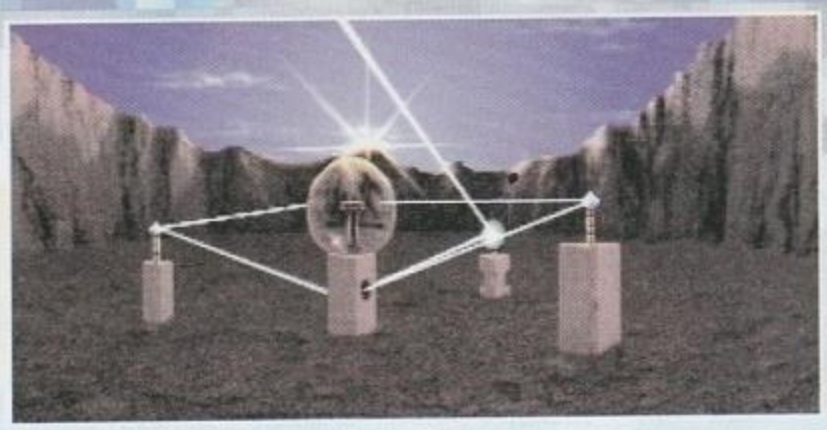
segue sì un filo logico, ma nel suo complesso piuttosto sfilacciato (filo - sfilacciato: ah, ah, ah... sono un comico!), dato che ci sono frequenti interruzioni e deviazioni. Voi partite infatti nei panni del figlio di Eldorado, Atahualpa, incaricato di sconfiggere le astronavi di Aguirre, ma perite in battaglia (almeno così è accaduto a me, ma ho il sospetto che la morte di Atahualpa faccia comunque parte della storia) mentre vostro padre è costretto a un atterraggio di fortuna con il Tumi; a questo punto voi vestite i panni di Eldorado (è molto bello poter continuare a giocare anche se il vostro personaggio è morto, quindi senza dover ricominciare. Brava Coktel Vision!), costretto a pianificare di persona la battaglia contro Aguirre, risolvendo gli enigmi e combattendo nello spazio, su svariati pianeti, all'interno di jungle inesplorate... e perfino su una locomotiva Inca (era un popolo famoso per le loro invenzioni, no? Ma da qui ad un treno... mah!).

MA TU GUARDA CHI SI VEDE...



Uno degli aspetti più interessanti di quest'ultimo lavoro firmato Coktel è l'ampio ricorso a digitalizzazioni abilmente inserite all'interno del gioco. Questa foto è stata scattata durante le riprese del bizzarro "Barone Rosso" che fa capolino più volte nel corso dell'avventura, se volete saperlo si tratta del game-designer di entrambi gli episodi di Inca, l'ho conosciuto l'hanno scorso a Parigi ed è completamente fuori di testa...
Visto poi che mi è stato chiesto di non farlo ecco puntualmente pubblicata in tutto il suo splendore (quello degli orecchini, naturalmente), una bella immagine di Emmanuelle Kreuz, responsabile stampa della Coktel che ha così raggiunto l'immortalità digitale grazie a questa sua partecipazione in Inca 2.
Max

trovare delle soluzioni agli enigmi, adesso potete bervi tale spremuta per risolvere quelli di Inca 2! Il mio consiglio è quindi quello di prestare sempre massima attenzione a tutto quello che vi circonda e andare oltre le apparenze.
Passando alla storia possiamo dire che questa



tendosi, si abbassino facendo da contrappeso sollevando la grata; il problema sta nel fatto che la statua perde... dagli occhi. Per risolvere l'enigma dovrete cliccare con precisione sulla penna della guardia, prenderla e far scattare il meccanismo

JH

Che dire di Inca 2 che non sia già stato detto nella recensione? Quello che ne penso. Inca 2 è un prodotto sicuramente molto particolare. L'idea di miscelare l'azione alla Wing Commander con quella in puro stile "avventura grafica" è sicuramente apprezzabile. Inoltre le sezioni di combattimento, sia quella spaziale che quella su treno, risultano estremamente avvincenti e tecnicamente ineccepibili. La grafica si muove fluidamente e velocemente, mentre gli avversari utilizzano schemi d'attacco piuttosto validi, dandovi qualcosa a cui pensare mentre cercate di ottenere quel dannato "Lock" per i missili.
Sul primo momento sono rimasto molto perplesso dopo aver sentito che i caccia avversari producono gli stessi effetti sonori dei Tie-Fighter di Guerre Stellari, ma del resto potrebbe trattarsi dell'effetto sonoro standard dei caccia "cattivi".
Comunque la sezione del gioco che mi lascia seriamente dubbioso sulla sua effettiva validità è quella in stile avventura grafica. Di questa, la grafica è ancora di ottimo livello mentre l'avventura segna il passo. Il problema di base risiede nella qualità degli enigmi. Gli oggetti presenti sono solitamente pochi e la maggior parte viene utilizzata immediatamente. Così non si lascia troppo spazio a un eventuale filo logico da seguire. Infine, ho trovato veramente incredibile che l'astronave Inca funzioni a Vodka: ma dove andremo a finire?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMI DEL TUMI

Cannone ad esplosione atomica: non provoca molti danni, ma è l'arma più facile da utilizzare con una potenza di tiro di 50 Giga T al secondo. Illimitata.

Missile IA: senza possibilità di errore se lockate il nemico per un tempo sufficientemente lungo. Ha una potenza di 100 Giga T. Dieci colpi al massimo.

Siluro nucleare: possiede una grande potenza di fuoco, ma scarseggia in maneggevolezza; 200 Giga T è la sua carica. Solo cinque siluri a disposizione.

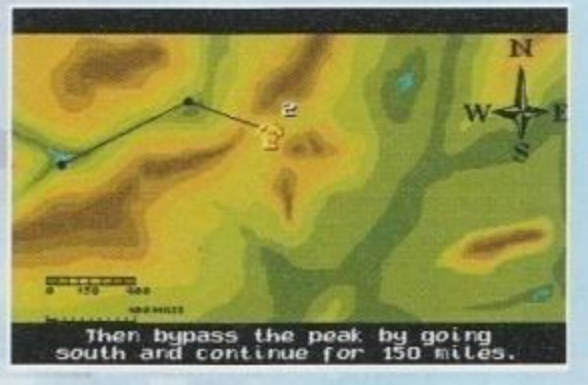
Bomba ad esplosione atomica: a parte il fatto che crea una luce accecante, può formare dei piccoli buchi neri, che ovviamente risucchiano i nemici; è l'arma più potente con i suoi 2600 Giga T. Cinque detonazioni al massimo.

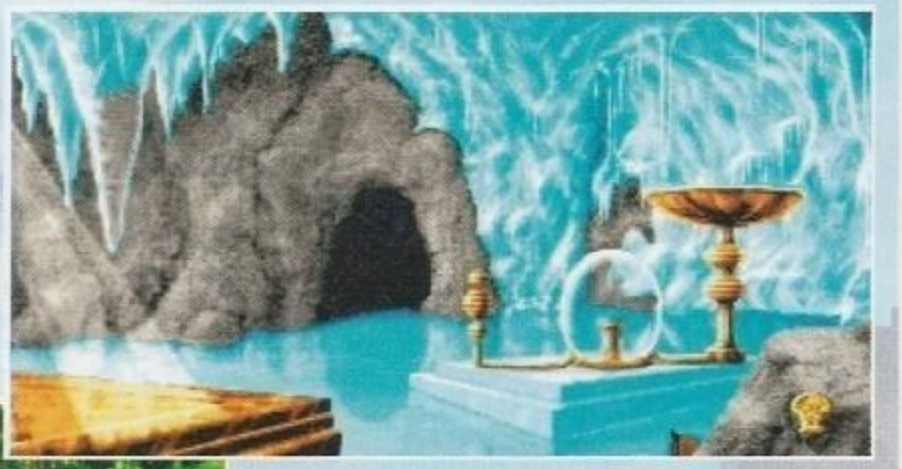
Grappino: serve ad abbordare altri vascelli e non provoca danni reali; 0.0002 Giga T è la potenza di questo cavatappi. Anche qui solo cinque a vostra disposizione.

è l'unica cosa che conta (vi cito come esempio l'enigma dell'ibis).
La versione che è giunta in redazione aveva il manuale in italiano, con l'opzione nell'installazione per seguire i dialoghi in italiano non selezionabile e con il gioco in inglese... solo parlato! Dovrebbe essere comunque disponibile (udite, udite) anche la versione interamente doppiata in italiano, così come una "ridotta" su floppy che dovrebbe essere disponibile a breve scadenza.

Andrea "Kaos" Simula

A proposito del combattimento spaziale: il Tumi, a mio parere, possiede una manovrabilità eccezionale con relativa inerzia ottimamente riprodotta, tanto che se utilizzate il joystick dovrete essere estremamente delicati: basta un millimetro in ogni direzione per perdere il bersaglio, sprecare un missile, farsi raggiungere e probabilmente distruggere. Sbilanciandomi, potrei dire che siamo quasi sui livelli di X-Wing come agilità di manovra.
La quantità di armi a bordo non è illimitata, e in particolare quelle più potenti hanno delle riserve veramente esigue, mentre quelle che sono illimitate, fanno solo qualche graffio sulla carlinga dei diversi Bombardieri, Ironscorpi (qui gli inglesismi si sprecano), le Aracnodaghe, ecc.. Nel bel mezzo della battaglia si può assistere ad alcune scene di combattimento dall'esterno del Tumi: il bello è che è il gioco a decidere quando e come. Voi dovete solo proseguire lo scontro, terminata la spettacolare, anche se a volte scomoda, interruzione. Seguono poi i commenti di Eldorado e degli altri personaggi.
In effetti in Inca si succedono fasi di frenetica battaglia, dove di tempo per pensare ce n'è veramente poco (dovreste vedere l'attacco finale alle forze di Aguirre: un'accozzaglia di scafi e di astronavi che aspettano di essere devastate dalle armi nucleari di cui disponete), con fasi dove il cervello





PC CD

Inca 2 è di gran lunga superiore al suo predecessore: è più scorrevole e giocabile e, a parte la mia scarsa attitudine dimostrata, trovo che gli enigmi siano meno complicati.
Inca 2 su CD-ROM è strapieno, ma tanto, tanto imbottito di grafica stupenda! Badate, non è tutto digitalizzato e, soprattutto, se c'è un oggetto di metallo sullo schermo (e con tutto quest'oro che vi sta sommergendo, come fa a non esserci) questo è stato "raytracciato" abilmente. I fondali sono generalmente qualcosa di meraviglioso (anche se con qualche errore di prospettiva) e coloratissimi, ma il meglio viene quando vengono ripresi gli esterni durante le animazioni di intermezzo (tipo Dune su CD-ROM), con curve a gomito e passaggi proibiti sfiorando le pareti dei canyon.
Ed ecco ripresentarsi il consueto interrogativo: Inca 2, è tutta grafica e basta? No, assolutamente. Inca 2 è il più interattivo dei "film" visti finora (Rebel Assault a parte, ndMax); si colloca a metà fra i giochi alla The 7th Guest e quelli del tipo Dracula Unleashed, prendendo così il meglio di due mondi. Non sarà in alta risoluzione, oppure totalmente digitalizzato, ma è sicuramente più giocabile.
L'introduzione dei combattimenti spaziali è geniale: quello che serve a staccare il giocatore dalla monotonia delle solite avventure.
Naturalmente non sto dicendo che il gioco sia perfetto, anzi, ma il giudizio finale non può che essere positivo.
Il modo in cui gli enigmi sono proposti tradisce un concetto di logica forse un po' particolare, ma dev'essere una caratteristica della software house francese, dato che lo stesso difetto si riscontra in Lost In Time.
In fin dei conti un CD come si deve! Sono contento. Il disco è ben sfruttato e alla Coktel Vision fanno anche gli spiritosi: l'installazione completa (dialoghi esclusi) richiede 131 Mb! Ah dimenticavo: procuratevi un 386 veloce per far funzionare il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

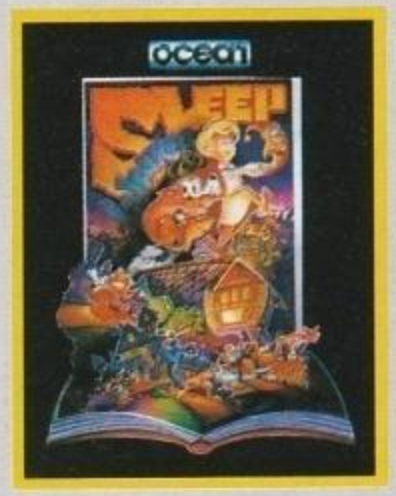
ACCENDI IL TUO AMIGA CD32

Commodore

LARGO AI PRIMI 10...

linea leader CD

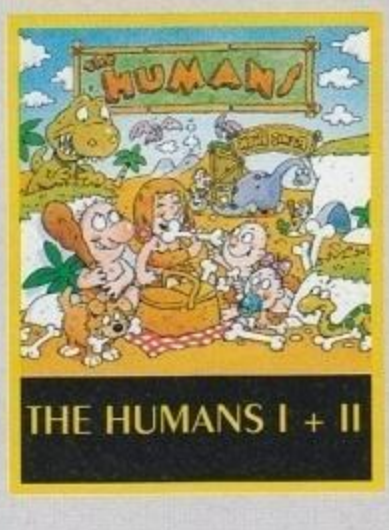
ISPIRATO ALLA POPOLARISSIMA SERIE DI CARTONI ANIMATI: PROTAGONISTA UNA COMUNITA' DI BIZZARRI E STRAVAGANTI GNOMI.



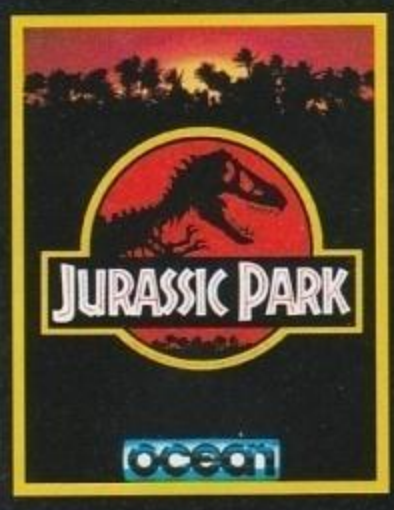
LE STRAORDINARIE PERIPEZIE DI UN RAGAZZINO SONNAMBULO, AL QUALE UN FEDELISSIMO CAGNOLINO E' IMPEGNATO A RISPARMIARE UN'INTERMINABILE SERIE DI GUAI.

DUE DIVERTENTISSIMI EPISODI DELLE PERIPEZIE DEGLI HUMANS, I CAVERNICOLI INTERPRETI DELLA PIU' COMICA RICOSTRUZIONE DELL'EVOLUZIONE UMANA!

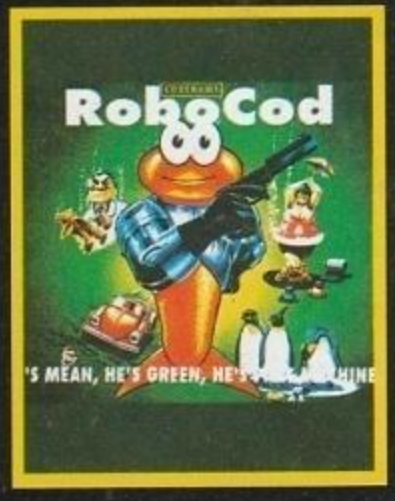
IN ITALIANO!



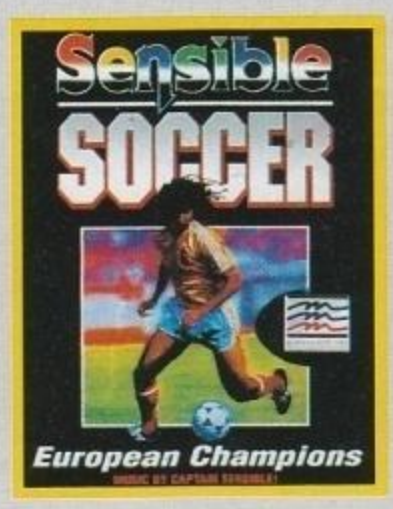
THE HUMANS I + II



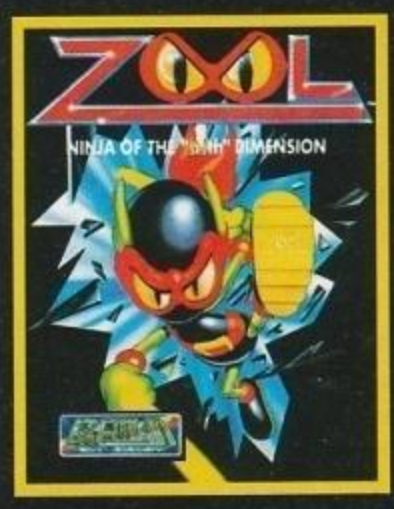
ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM CAMPIONE D'INCASSI REALIZZATO DA SPIELBERG. DOPO 65 MILIONI DI ANNI PER LA PRIMA VOLTA INSIEME, L'UOMO E IL DINOSAURO.



LE MIRABOLANTI AVVENTURE DI ROBOCOD, IL PIU' FAMOSO AGENTE SEGRETO, META' PESCE E META' MACCHINA, DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI.

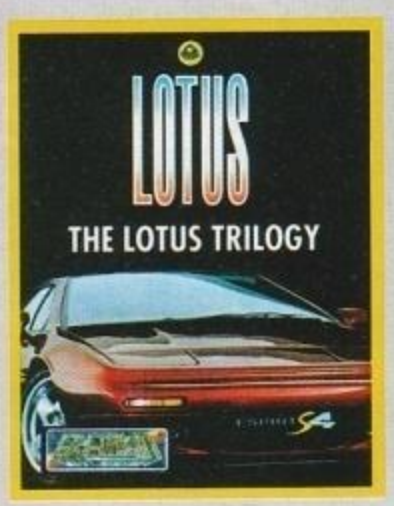


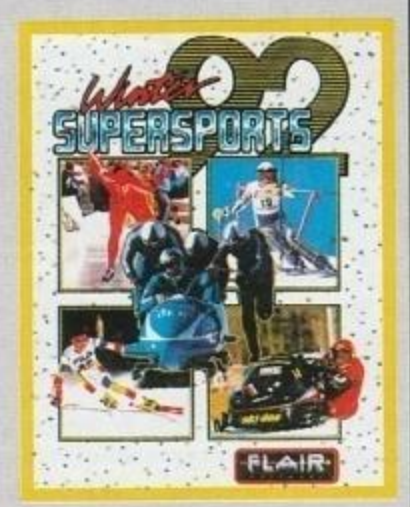
SEMPLICEMENTE UNO DEI PIU' ACCLAMATI GIOCHI DI CALCIO DI TUTTI I TEMPI!



NEI PANNI DI ZOOL, LA PIU' IMPAVIDA DELLE FORMICHE NINJA, DEVI ESPLORARE UNA SERIE DI MONDI, SBARAZZANDOTI DI UN NUMERO INIMMAGINABILE DI OSTACOLI.

SIMULAZIONE DI GUIDA. A DISPOSIZIONE L'INTERA RACCOLTA DEI GIOCHI LEGATI ALLA LOTUS, UNA FRA LE PIU' VELOCI E FIAMMANTI AUTOMOBILI DA COMPETIZIONE!





INSIEME OTTO DIFFERENTI SPECIALITA' INVERNALI, TRA CUI: LA DISCESA LIBERA, LO SLALOM GIGANTE, IL BOB E IL PATTINAGGIO DI VELOCITA'.

ISPIRATO AD UNO DEI FILM PIU' ATTESI DELLA STAGIONE CINEMATOGRAFICA, PROPONE LE AVVENTURE DI UN GRUPPO DI RAGAZZI, VERI E PROPRI MAESTRI NELLE TECNICHE NINJA.

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER

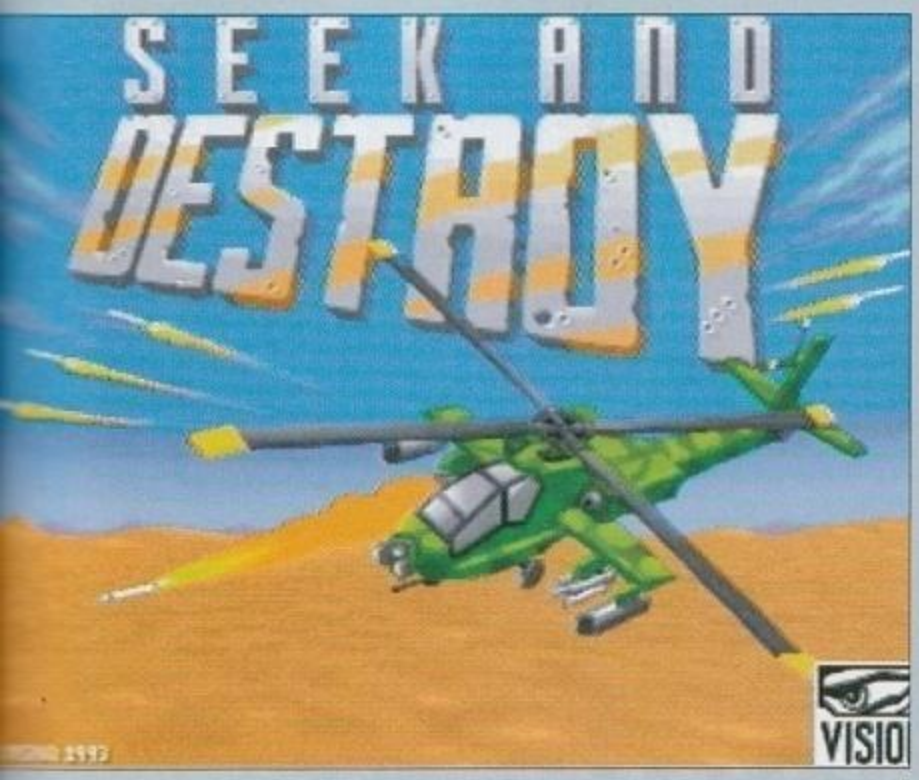
NUMERO VERDE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Pigliate un Apache, armatelo per benino, mettetelo nel deserto, spargete qua e là qualche carroarmato, un paio di postazioni SAM, una decina di elicotteri e una guarnigione di fanteria e divertitevi a blastare tutto ciò che esiste: ditemi voi, in che altro modo poteva essere chiamato un gioco così? (Perché il programmatore è una cultore dei Metallica! NdMax).

Le gite in elicottero per deserti pieni di avversari stanno diventando sempre più comuni sui nostri monitor; dopo lo stupefacente Thunderhawk (che a mio avviso rimane il migliore simulatore di volo a cui abbia mai avuto occasione di giocare), Gunship 2000 e il buono Desert Strike, ecco qua una versione ancora più arcade per tutti i giocatori portati alla distruzione pura in stile shoot'em up.

Sulla trama c'è veramente ben poco da dire, avete delle semplici missioni da portare a termine il cui scopo è, generalmente, quello di distruggere tutto ciò che esiste (ogni tanto vi potrebbe anche venir richiesto di recuperare alcuni prigionieri di guerra, ma le differenze pratiche sullo stile di gioco sono veramente minime); per far ciò dovrete muovere il vostro mezzo visto dall'alto alla ricerca degli obiettivi e tenere ripetutamente schiacciato il tasto di fuoco fino a quando questi non esplodono (semplice no?), evitando possibilmente di essere colpiti dai numerosi missili o proiettili che verranno sparati nella vostra direzione.

A vostra disposizione avete un ottimo arsenale bellico composto dalla solita mitragliatrice, da una trilogia di missili (quelli non guidati (i FFAR), quelli aria-aria per buttare giù gli elicotteri nemici e quelli aria-terra per eliminare con un colpo solo i bersagli a terra particolarmente pericolosi), dal Napalm, utilissimo per spazzar via colonne di mezzi in formazione, e dall'attacco aereo, attraverso cui è consentito far svolgere il vostro sporco lavoro direttamente agli amici con le ali assicurandovi la distruzione di una larga area nemica con poco sforzo.

Sullo schermo in basso a sinistra è presente un indicatore su cui è segnato il livello dei vostri scudi, nel centro trova posto un utilissimo radar con cui orientarvi per ritrovare la vostra base e quella nemica, e a destra il tipo di arma e i colpi a vostra disposizione; un altro indicatore piuttosto importante è quello della benzina in alto a destra, infatti, purtroppo, il vostro Apache consuma ettolitri di benzina in pochi minuti, richiedendo un costante rifornimento se si vuole portare a termine missioni piuttosto lunghe senza la perdita di una vita causa sfracellamento. Per rigenerare gli scudi o fare il pieno di armi e benzina dovrete recuperare le icone corrispondenti che ogni tanto troverete tra i resti dei vari capannoni da voi obliterati; per raccogliere quelle delle armi vi basterà passarci sopra, ma per raccattare gli scudi e la benzina sarete costretti ad atterrare con il vostro elicottero, correndo il rischio di essere colpiti dalle forze nemiche.

Il gioco fornisce anche l'utile opzione per due giocatori in cui uno comanda regolarmente l'elicottero con le varie armi e l'altro con un secondo joystick potrà aiutare il compagno sparando con la mitragliatrice o lanciando i missili a ricerca nelle varie direzioni, rendendo così la vita del pilota molto più semplice e duratura.

Una nota di rispetto va per l'ottimo sonoro e per il bel digitalizzato che accompagna le missioni; oltre alle varie frasi d'incoraggiamento, di inizio e di fine partita, verrete vocalmente avvertiti su quale tipo di arma state correntemente utilizzando ogni volta che la cambierete; la cosa può sembrare inutile, ma non dover togliere lo sguardo dagli obiettivi in mezzo al monitor si rivela veramente utile.

Con questo credo di aver detto tutto sul gioco, leggetevi assolutamente il commento per farvi un'idea più precisa dei pro e dei contro di questo simpatico gioco della Mindscape.

LUKE

AMIGA

Sinceramente sono un amante delle simulazioni e per questo dover muovere l'elicottero a destra e a sinistra sparando ed evitando i colpi nemici mi è sembrato un po' restrittivo; comunque questo prodotto (seconda fatica dei Vision Software, quelli di Woody's World per intenderci) si rivela piuttosto divertente, con una difficoltà crescente che vi terrà impegnati per un periodo di tempo abbastanza lungo e una linearità nello schema di gioco che si rivela rinfrescante dopo ore e ore di adventure o titoli psicologicamente impegnativi.

Gli sprite sono a mio avviso troppo grandi e di conseguenza non si poter una visione del territorio abbastanza ampia per poter agire con le dovute manovre, rendendo così l'utilizzo del radar praticamente ed eccessivamente rilevante.

Non ci sono inoltre password per saltare i primi livelli che alla lunga si rivelano noiosi, rendendo in un certo senso frustrante ricominciare da capo una partita.

Di missioni ce ne devono essere invece parecchie, essendo presenti nella confezione addirittura quattro dischi; purtroppo da quello che ho visto io la grafica rimane grosso modo sempre la stessa e purtroppo l'interazione col fondale è nulla (gli alberi non prendono fuoco, non si va a sbattere contro le dune etc.).

In definitiva Seek & Destroy è un prodotto carino senza grandissime pretese, che potrà sicuramente piacere ai giocatori più piccoli, ma che sicuramente deluderà chi si aspettava un degno rivale di Desert Strike.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Most Realistic Football Management Simulation Ever! ...

Championship MANAGER™ 93

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

La Più Realistica Simulazione di calcio Manageriale!...

Dopo il successo del programma inglese, finalmente disponibile la **versione italiana!**
Tutti i club ed i giocatori del campionato Italiano '93/'94 per gestire la vostra squadra di calcio del cuore e portarla ai più gloriosi trionfi internazionali!!
"Dettagliatissimo database, realismo della simulazione, velocità" K980

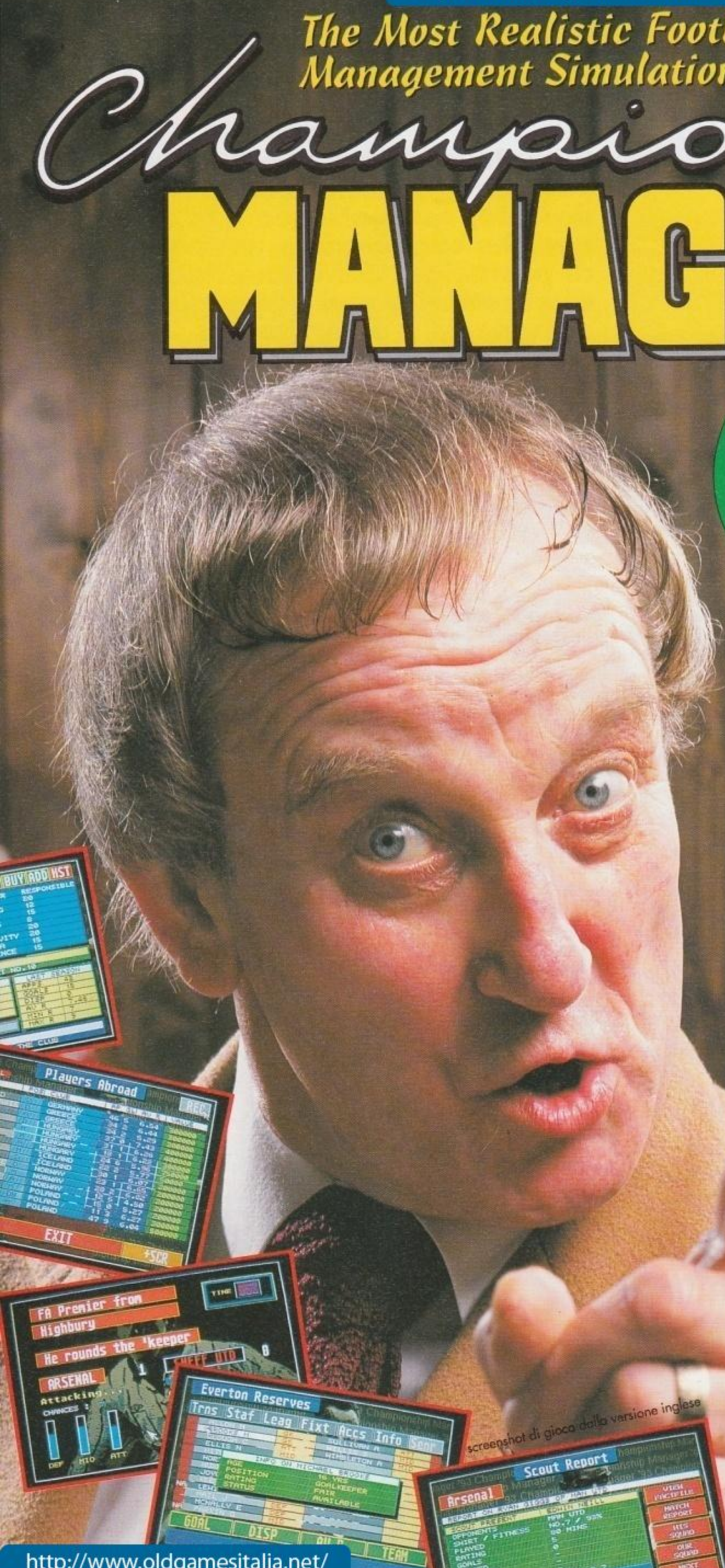
AMIGA 1 Mega - Mouse richiesto
Raccomandato: drive esterno

IBM PC & Compatibile - 386 - VGA
Raccomandati: 2 Mega Ram, Mouse
Richiesti: disco rigido, driver memoria espansa

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
157 - 821177

Software, Artwork, Instructions and Packaging
© 1993 Domark Group Ltd.
Design and Programming: Paul & Oliver Collyer
Graphics: The Kremlin, Sculpt, Alistair Brimble. Produced by Kris Hall.
Published by Domark Software Ltd., 51-57 Lacy Road,
Putney, London SW15 1PR.



screenshot di gioco dalla versione inglese

DOMARK
Champions of Sport

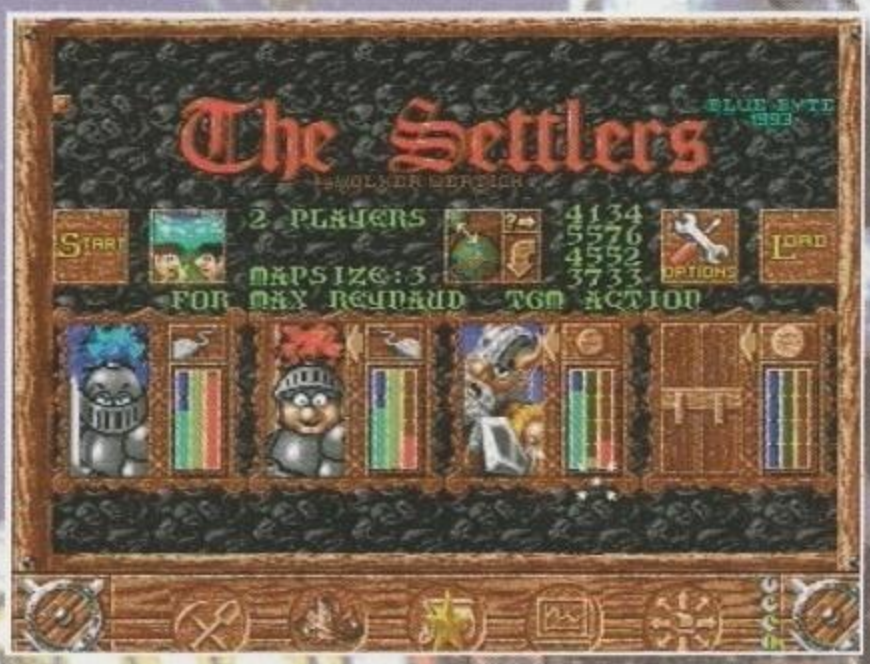
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

The Settlers

Forse ricorderete la mia vigliacca anteprima, in cui vi avevo galvanizzato facendovi credere da vero sadico che esistesse un Populous 3. Be', non esiste ancora, ma c'è comunque un ipotetico rivale, recensito in queste pagine...



Forse ricorderete anche che si parlava dei programmatori tedeschi della Blue Byte: nomi come Great Courts 2, Battle Isle e Historyline 1914-1918 vengono subito in mente.
Cominciamo, comunque, a dare un taglio agli entusiasmi: quanta RAM avete? 512K? Niente da fare: siete fritti. The Settlers vuole il milione (non quello di Marco Polo, chiaramente), così accettate un consiglio e comperate un'espansione di memoria: il vostro portafoglio probabilmente lancerà qualche grido di agonia, ma in compenso il vostro Amiga guadagnerà molto, dato che quasi tutti i giochi nuovi tendono a chiedere l'espansione di memoria.

Dopo questo disgustoso intermezzo pubblicitario (ma è un parere professionale) parliamo finalmente di The Settlers.
Precisiamo, innanzitutto, che si tratta di un simulatore, un programma piuttosto complesso dedicato alla colonizzazione di un vasto territorio in un'epoca grossomodo medioevale. Vi dico subito che si tratta di un prodotto alquanto ambizioso quanto a livello di dettaglio e ricostruzione, che cerca di sfruttare nel miglior modo possibile le possibilità della vostra macchina, qualunque configurazione usiate.

Dal punto di vista puramente tecnico la simulazione è a tempo uniforme, ossia si muove sempre esattamente alla stessa velocità, indipendentemente dalla quantità di calcoli che sta facendo. Come ci si potrebbe aspettare, infatti, la vostra parte nel gioco è prendere decisioni di tipo operativo, lasciando tutta la complessa gestione delle azioni al programma stesso.
Ci sono varie modalità di gioco, che prevedono diverse combinazioni di gioco singolo e in coppia, senza dimenticare un modo apprendimento dove il programma fa tutto da solo.
Lo scopo finale è quello di costruire un proprio impero, partendo dalla capitale che, si spera, diventi ricca e florida, e procedendo via via alla conquista delle città rivali. Ma la cosa risulta in realtà molto più complicata di quanto sembri...
Partiamo dal fondo: voi avete già la capitale e volete conquistare una città nemica, benissimo, vi serviranno i cavalieri. Per sopperire a questa mancanza li dovrete prima reclutare, presupponendo quindi una sufficiente popolazione, e quindi equipaggiare adeguatamente. Ma l'equipaggiamento in che cosa consiste? In armi e armature, che sono fatte di metallo. Allora vi serve il fabbro e il minerale di ferro, che viene dalle miniere. E le miniere richiedono manodopera umana, che verrà sottratta alle altre attività. Dovrete poi pagare questi benedetti minatori, quindi è necessario che ci sia un sistema di tasse e scambi monetari, e pure il fabbro. Abbiamo dimenticato qualcosa? Certo: lo stipendio ai cavalieri, poi la necessità di cavalcature (mai visti cavalieri a piedi?), e quindi servirà il maniscalco per i ferri dei cavalli, sperando che facciano qualcosa in più del semplice portar fortuna.
Ma ancora non è finita, dove si muovono i cavalieri? Sulle strade, chiaramente, che qualcuno ha prima costruito (altri soldi che vanno via), e si potrebbe andare avanti con tutto questo sistema di relazioni e gerarchie per un sacco ancora, dato che in sostanza il sistema è chiuso e tutti gli elementi interagiscono. Mi avete seguito? Non siete ancora fuggiti ad altra recensione con un pallore cadaverico in viso? Ve lo concedo: è un gioco complicato, ma spesso e volentieri lo è anche la vita, e poi non vi avevo forse detto che si trattava di un programma ambizioso?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Settlers

Allora, procediamo nell'analisi dell'impostazione di questo nuovo prodotto. La schermata iniziale serve per definire tutti i vari parametri di gioco, vale a dire chi sono i giocatori, com'è il mondo in cui si giocherà, che tipo di gioco sarà usato, e via dicendo. Fissato tutto, si passerà allo schermo

principale, in cui l'elemento portante è la solita mappa scorrevole: si vede solo una piccola parte di tutto il territorio, che può avere dimensioni da dieci a milleduecento volte tanto. Si usa il tasto destro per attivare lo scorrimento, mentre il sinistro serve per effettuare le scelte; alternativamente, per le operazioni più drastiche, si premono entrambi i tasti.

La prima scelta sarà comunque relativa al luogo dove erigere il castello: una scelta importante, perché condizionerà tutto il vostro successivo operato. Il fattore posizionale è infatti critico dal punto di vista economico, logistico, amministrativo, militare e pratico, dato che dovrete cercare di edificare negli immediati paraggi tutto ciò che serve. Allora, chiariamo quest'ultima frase: all'inizio avrete solo il castello, ragion per cui sarà necessario fornire ai vostri cittadini tutte le installazioni che serviranno. Avrete bisogno di fattorie, pescatori, porti, taglialegna, minatori, fabbri, macellai e via dicendo, senza dimenticare, per esempio, le miniere d'oro. Il vostro lavoro si dividerà principalmente in due fasi: pianificazione e realizzazione. La pianificazione prevede che voi stabiliate il punto di equilibrio del vostro regno, cioè quanti lavoratori per categoria vi servono. Siccome ci sono tante categorie, variando le presenze deciderete all'origine come sarà concepita la vostra economia: sarebbe assurdo creare solo soldati, dato che è necessario, come visto prima, un minimo di supporto per armi, cavalcature, cibo e soldi. Parimenti, potrete creare un regno pressoché perfetto, dove tutti avranno un lavoro pacifico, ma che risulterà imbelle e potenziale preda del primo arrivato che mostri un po' di grinta. Come sempre, la virtù sta nel giusto mezzo, e di questi giusti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mezzi ce ne sono talmente tanti da riempire intere settimane sperimentali.
La parte pratica non è meno cogitativa di quella teorica testé descritta. Si inizia con un ristretto territorio, anche se di vostra scelta, e dovrete riuscire a farci stare dentro tutto quel che serve. Quanto a questo, è di fondamentale importanza la rappresentazione poligonale dei rilievi orografici: le diverse inclinazioni del terreno nei vari punti dovrebbero suggerire intuitivamente come sia possibile organizzare le vie di comunicazione. Vostro compito sarà infatti costruire non solo i vari stabilimenti d'importanza economica o militare, ma anche di collegarli con una rete viaria che minimizzi le asperità del terreno. Potrete mettere tutti gli incroci che vorrete (naturalmente c'è un limite al numero di vie che partono da uno stesso incrocio: sei), collegando tutto nel modo che preferite. Tracciando le strade riceverete una rappresentazione grafica delle pendenze nelle varie direzioni, e potrebbe essere così impossibile realizzare certi tratti perché la pendenza sarebbe proibitiva. Eccovi quindi nelle vesti di novelli ingegneri edili, per poi tornare subito esperti di economia nel decidere dove piazzare le miniere e gli stabilimenti di trasformazione. Quest'ultima arcana locuzione indica qualsiasi edificio che converte materiale grezzo in prodotto finito: potrebbe trattarsi di un macellaio (entrano i poveri maialini ed escono prosciutti), di una segheria (entrano tronchi ed escono assi), di un orafo o di qualsiasi altra cosa del genere. Parimenti avrete pescatori, maniscalchi, magazzini, guarnigioni, torri di guardia, miniere di carbone e la lista non finisce qui.
E parliamo della popolazione. Come si potrebbe aspettare da un emulo di Populous, The Settlers concede molto spazio alle animazioni dei vostri personaggi, che osserverete fare di tutto: cammineranno per le strade, costruiranno i loro edifici e svolgeranno le loro proprie attività. La popolazione totale potrà raggiungere quota 64000 (un numero piuttosto prevedibile, direi), e sarà costituita dalla grande massa degli abitanti più una certa parte di notabili che sfoggeranno una personalità atipica. Tra i notabili troveremo tanti cavalieri, ricordandoci un po' gli eroi nei giochi di ruolo che assumono sempre la carica di condottieri.
Tutta questa popolazione dovrà naturalmente essere accuratamente gestita, distribuendola, come già detto, tra le varie professioni, in modo da garantire la sopravvivenza e la prosperità del vostro feudo.
Non c'è molto altro da dire, tranne ricordarvi che questo gioco è solo per Amiga con almeno 1Mb, e che è comunque in arrivo anche la versione PC.

Willi

AMIGA

Sì, è proprio un gran gioco. La grande cura del dettaglio e la bontà complessiva dei meccanismi di gioco permettono una simulazione notevolmente efficace e godibile. La gestione globale è una faccenda assai complessa e già creare una solida base di partenza è una bella sfida, senza contare la complessiva chiarezza grafica e l'assenza di lunghi e tediosi testi.
Molto buona poi la possibilità del gioco in coppia, che rende nell'insieme The Settlers un prodotto decisamente avanzato ed equilibrato.
Non mi piacciono però alcuni dettagli pratici: innanzitutto sul mio Amiga 1200 la mappa scorre lentamente, e a vistosi balzi, ma soprattutto quello che dovrebbe essere uno dei pregi di questo gioco si tramuta in un difetto: si fa largo uso di immagini per minimizzare le barriere di lingua, ma tutte le icone nei menu sono piccole e poco distinguibili, così bisogna continuamente strizzarsi la vista, e anche le figure dei vari impianti tendono ad essere diversificate da piccoli dettagli. Si può peraltro superare l'inconveniente con una certa di pratica e largo uso del foglio di riferimento. Tutto il resto è eccellente.

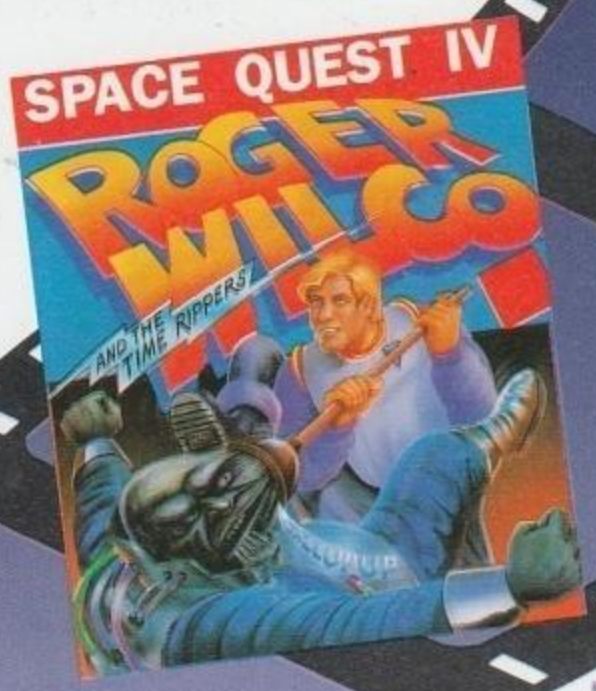
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

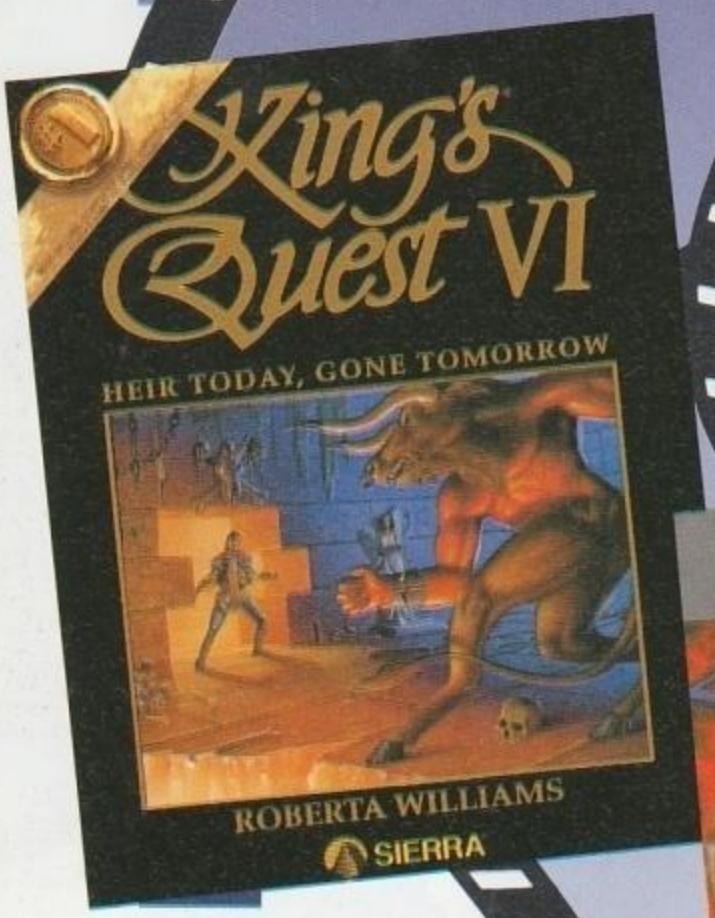
Come in un film,
meglio che in un film.

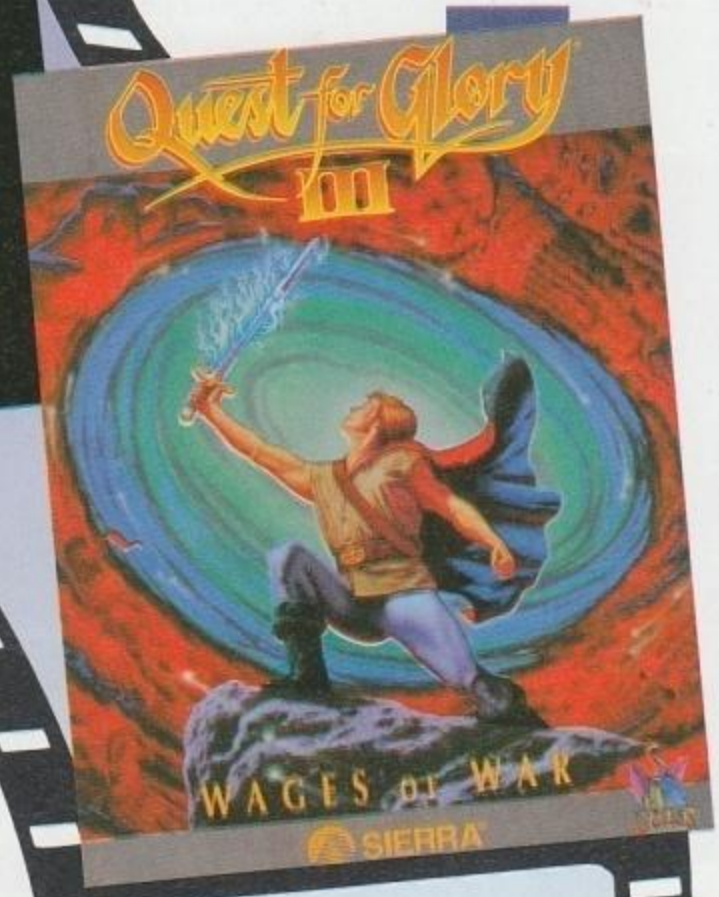


TI ERI IMBARCATO, A FIANCO DEL FORMIDABILE ROGER WILCO, IN UN FOLLE VIAGGIO ATTRAVERSO LO SPAZIO E IL TEMPO.

PC - LIT. 99.900

...ORA STAI PER PRENDERE PARTE A DUE NUOVE STRAORDINARIE AVVENTURE COMPLETAMENTE IN ITALIANO!





KING'S QUEST VI

NEI PANNI DEL FIGLIO DI RE GRAHAM PARTI ALLA VOLTA DELLE MISTERIOSE ISOLE VERDI, DOVE LA PRINCIPESSA CASSIMA È TENUTA PRIGIONIERA IN UN CASTELLO. TI ATTENDONO AL VARCO PERICOLI DI OGNI SORTA E PERSONAGGI FANTASTICI.
PC

QUEST FOR GLORY III

NEI PANNI DI UN GUERRIERO, DI UN LADRO O DI UN MAGO SCENDI IN CAMPO CONTRO UN'INDESCRIVIBILE FORZA MALVAGIA, MADRE DELL'ODIO E DELLA DEVASTAZIONE. IN UN SUSSEGUIRSI DI SEQUENZE DI AZIONE DEVI IMPEDIRE UNA GUERRA FRA DUE DIVERSE CIVILTÀ, RISOLVENDO LE TENSIONI CHE NE MINACCIANO LA CONVIVENZA.
PC

QUALITÀ LEADER GARANTITA

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS

Eccolo: è arrivato. L'ultimo parto videoludico della Sierra è sceso tra noi, con l'ovvio intento di seminare panico, confusione, avventura, raccapriccio e chissà che altro. Sto parlando, naturalmente, di Gabriel Knight.

Allora, innanzitutto avrete letto due volte il nome Sierra fino a questo punto: nel cappello introduttivo e nella riga superiore della pagina. Vi dice qualcosa questo nome? Sì, certamente sì. La Sierra è per certo una casa di lunga tradizione, con numerosi titoli al suo attivo, ed eventuali giudizi di massima sul suo operato sono ovviamente dovuti alle idiosincrasie del recensore che se ne occupa: in questo caso, io. Sarà bene, per essere onesti, che vi anticipi subito una cosa: da tempo la Sierra non è più tra le mie case favorite per il semplice motivo che non mi piacciono le serie, mentre la Sierra praticamente fornisce solo quelle. Però mi sento molto più disponibile quando esce un prodotto il cui nome non è seguito da un numero, come questo.

Dopo questo sospiro di sollievo, si può pure parlare un po' di che cosa sia Gabriel Knight. Ebbene, è un'avventura (ma chi ne dubitava?), il cui soggetto ricade nella categoria del thriller psicologico. Un esempio di thriller psicologico in ambito cinematografico è "Il silenzio degli innocenti", e la recente fortuna di questo genere si spiega considerando la dinamica delle atmosfere. In parole facili e comprensibili, il genere del giallo, a cui questo nuovo filone è per certo ispirato, è caduto di moda perché il finale è troppo lieto, perché tutta la trama vive di certezze, di logica rigorosa: non c'è margine per null'altro, e lo spettatore, finito lo spettacolo, dice "bello" e si alza dalla poltrona con già altre cose in testa.

Il thriller psicologico, invece, tratta argomenti scomodi, inquietanti, terribili, lasciando perfidamente il tempo di spaventarsi e di ingigantire con la fantasia tutto ciò che la trama, di proposito, accenna ma non spiega. Appare quindi chiaro che sia stato capovolto l'approccio: se c'è rigore logico, è solo un elemento di contorno perché in primo piano passa l'atmosfera; se c'è il lieto fine, è certamente imprevedibile; se il personaggio è un "buono", non lo è mai fino in fondo; se è "cattivo", pure.

Capito, ora? In sintesi, la parola chiave è "inquietante". Questa è la base su cui costruire, e c'è un nuovo genere letterario, il neo-gotico, che in questo gioco entra di prepotenza. Addirittura, la Sierra per lo sviluppo di Gabriel Knight ha assunto Jane Jensen, che è una scrittrice di storie ad alto contenuto di fiato mozzo.

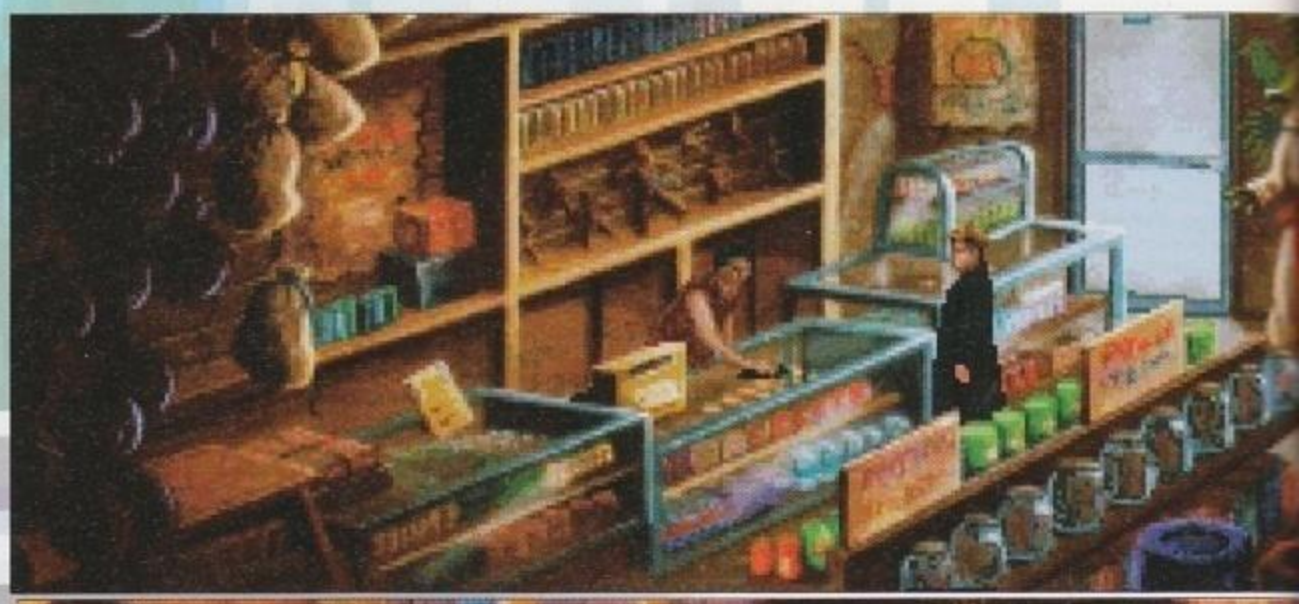
Ma vediamo i dettagli della storia. Gabriel Knight è il nome del personaggio: un richiamo forse voluto all'arcangelo Gabriele e alla nobiltà degli antichi cavalieri. Naturalmente, Gabriel non è né l'una ne

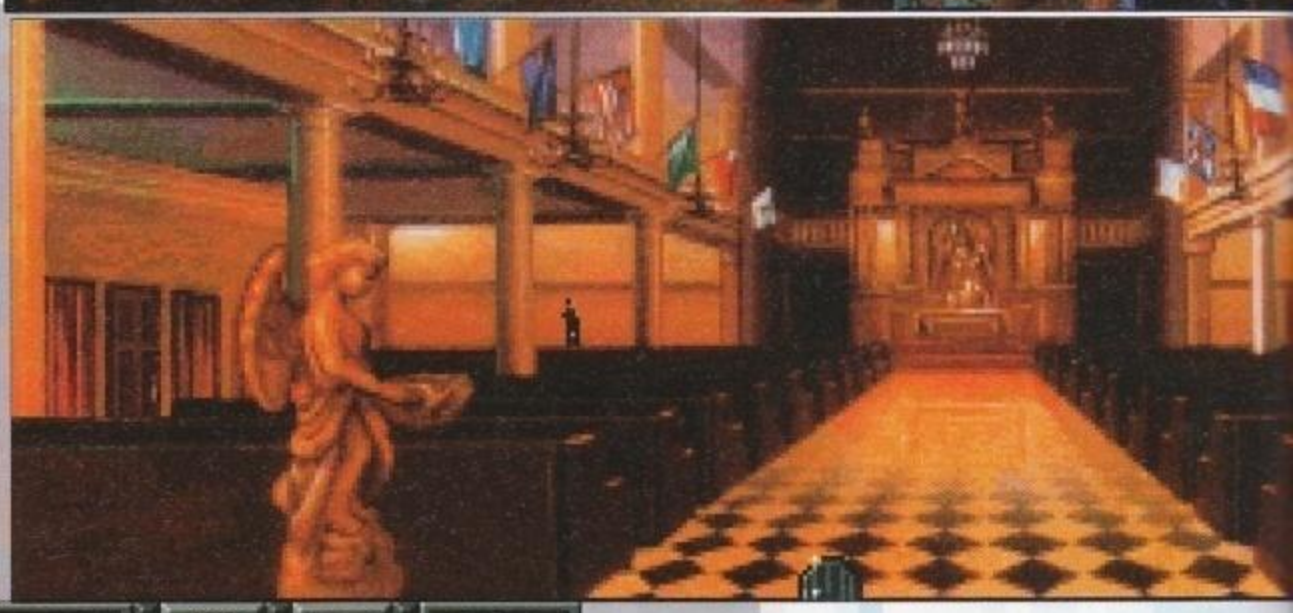
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gabriel Knight: Sins of the Fathers





l'altra cosa. Innanzitutto non è nemmeno chiaro che mestiere faccia: teoricamente possiede un negozio di libri rari, sempre deserto; teoricamente è uno scrittore; teoricamente si diletta di investigazioni. Tutto teoricamente.

In pratica è un belloccio da strapazzo tipo Marlon Brando prima maniera, con un aspetto vagamente da Peter O'Toole. Nel classico stile degli investigatori tutti speciali, da Marlowe a Nathan Never, indossa un vecchio impermeabile che, sembra, non è mai entrato in lavatrice. La passione di Gabriel, anche se si bada bene a non dirlo esplicitamente, sono le sottane, e qui un'altra precisazione sul genere è necessaria: il neo-gotico è un genere abbastanza "per adulti", ma il suo contenuto erotico è scarso o nullo. Se volete scene tipo Leisure Suit Larry, prendete Leisure Suit Larry 6 (recensito su questo stesso numero), perché qui si inizia con una segretaria mezzo giapponese fredda come un pezzo di ghiaccio e ben decisa a restare tale per tutta la durata del gioco. L'unica altra donna di un certo interesse è la nonna ormai vecchia, e quindi se vi aspettate solo torridi intrighi romantici comperatevi uno dei tanti libri che ne parlano e spenderete pure meno.

Ma sarei un disperato bugiardo se non vi confessassi che più oltre ci sarà travolgente passione con una donna conosciuta per motivi di lavoro. Guarda caso, la famiglia di questa donna ha un'enorme tomba nel cimitero cittadino, sulla cui porta c'è una serratura. Che cosa troverà Gabriel in quel posto? Non ve lo dirò mai.

Torniamo all'ambientazione. La storia avrà luogo nel caldo sud dell'America, proprio sul famoso Mississippi, quel fiume che sui libri di geografia non si capisce mai se sia più lungo o più corto del Nilo. La città è New Orleans, capitale della Louisiana, ricostruita in assoluto dettaglio. Gli sviluppatori hanno addirittura utilizzato una macchina fotografica digitale per ottenere varie immagini, e sulle mappe urbane sono state citate tutte le vie più importanti, anche se ai fini del gioco tutto questo sforzo risulta per certi versi inutile.

In questa New Orleans elettronica c'è una forte presenza della cultura afro, includendo i terribili rituali voodoo. Forse ricorderete il film "Angel Heart" con Mickey Rourke: ecco, quello era voodoo. Lo spunto iniziale della trama viene appunto da un omicidio che è stato compiuto sfruttando varianti piuttosto macabre dei riti voodoo. Gabriel è interessato al caso, e qui entra in gioco l'investigatore Mosley. Gabriel e Mosley si conoscono da tempo, e quest'ultimo, investigatore della polizia, è disponibile a passare a Gabriel informazioni riservate: crede infatti che Gabriel stia scrivendo un romanzo con lui stesso (Mosley, non Gabriel) come protagonista. Voi che dite, Gabriel lo sta scrivendo davvero? Diciamo che c'è mezza verità: sta scrivendo un romanzo, questo sì, ma basato, guarda caso, sul voodoo. Chiaramente è molto interessato a sapere tutto e ancor più sul delitto di cui vi parlavo, citato pure con ampio dettaglio nei giornali.

Allora, il gioco inizia con un incubo: per Gabriel si tratta di una cosa davvero ordinaria. Quest'incubo, visibile nell'introduzione, è pieno di scene raccapriccianti: metamorfosi, un uomo impiccato, lui stesso, medaglioni, animali simbolici e altre cose. Che significato può avere? Gabriel non lo sa dire, e quanto a me posso anticiparvi che Gabriel dovrà scoprire chi sia davvero, combinando tutti i vari elementi del sogno in un assieme coerente. Però il suo lavoro di ricostruzione sarà lungo e difficile, oltre a essere prevedibilmente collegato con la faccenda voodoo di cui si occupa. Avete notato il sottotitolo del gioco, no? Ebbene, le "colpe dei padri" dovranno essere scoperte un po' per volta, pazientemente, scavando nei ricordi della famiglia e scoprendo cose magari molto spiacevoli. Che c'entra con i suoi antenati una telefonata da un antico maniero tedesco? C'entra: è una delle prime informazioni che riceverete, collegata a un problema del primo giorno.

E qui ci siamo: l'avventura, ambientata nel 1993

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

G.B.

Vogliamo etichettare in due parole la Sierra: conservatrice e commerciale. Il secondo "complimento" è ovvio per chiunque, visto che appena un gioco "tirava" (e a volte neanche in questo caso) subito usciva il seguito, poi il seguito del seguito, ecc. Il fatto che tale definizione non si possa applicare a questo gioco è almeno uno dei suoi decisi punti di merito. "Conservatrice" perché tutti sanno che la casa realizza le avventure tramite uno speciale programma che nella sue prime evoluzione gestiva solo grafica CGA o EGA e in questa (il ben noto Sierra Creative Interpretor) solo la VGA. E questo cosa vorrebbe dire? Che prima di veder cambiare l'interfaccia devo aspettare che la SuperVGA diventi uno standard? In effetti proprio questa (l'interfaccia utente) è il punto dolente: molto, molto, molto sorpassata, in un mondo in cui tutti ormai sono abituati ai cursori intelligenti. C'è altro da aggiungere: ormai la Sierra è "solo" la seconda forza degli adventure, visto che il primo posto non lo strappa proprio nessuno alla LucasArts (due nomi: Day of the Tentacle e Sam & Max). Il che è come dire: compratelo, ma non pensate di trovare grandi novità. E' semplicemente un nuovo gioco Sierra, solo più originale, atmosferico e difficile del solito.

ormai spirato, è divisa in dieci giorni, collegati assieme da eventi chiave che dovranno essere affrontati prima di poter procedere con il successivo. Come esempio, i primi cinque giorni, cioè circa metà del gioco, sono destinati all'esplorazione e allo sviluppo dell'atmosfera, alle scoperte, eccetera. Al sesto giorno, invece, arriverà la terribile scoperta di Gabriel su sé stesso, e inizierà una seconda metà piuttosto movimentata e meno investigativa.

La struttura di gioco è della Sierra. Sembra lapalissiano? Sì e no: in una frasetta ho condensato tutto. L'interfaccia dinamica Sierra prevede, al solito, il "cursore stupido" a cui dovete cambiar forma voi, e la barra a scomparsa in alto con

tutte le varie icone per il pilotaggio, i menu, le opzioni, eccetera.

Si fa tutto (devo proprio dirlo?) con il mouse: tasto sinistro per agire, tasto destro per scegliere la forma del cursore che decide l'azione: parlare, interrogare, guardare, muovere, azionare, spostarsi, aprire/chiudere, usare.

Per le sezioni di dialogo esistono apposite schermate con i volti animati dei personaggi, in cui bisogna scegliere le varie domande che Gabriel porrà al soggetto di turno. In base alle scoperte compiute, il numero di argomenti possibili aumenterà di conseguenza. Per vostra (grande) comodità, Gabriel usa automaticamente un registratore portatile, così potrà immortalare su comodi nastri tutto ciò che avrà detto sui vari argomenti a ogni persona. Questa, decisamente, è una pratica aggiunta, che tiene conto dell'ambiente dinamico di un gioco perché ad ogni scoperta si aprono possibili spunti per le discussioni.

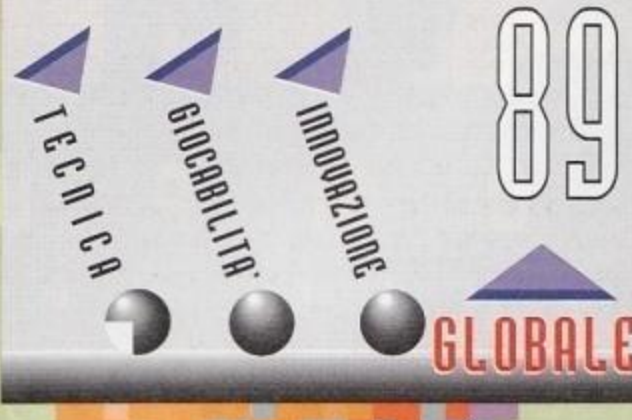
Ma non finisce qui, perché è prevista la versione CD-ROM con tutte le voci dei personaggi. La Sierra ha scomodato addirittura "grandi" come Tim Curry (chi non lo ricorda nel "Rocky Horror Picture Show?") e Mark Hamill (alias Luke Skywalker, e non ditemi che non lo conoscete).

Willi

PC

A mio avviso, la pecca maggiore di Gabriel Knight è la stupida, stupida interfaccia utente Sierra, dove bisogna continuamente cambiare forma al cursore per fare qualsiasi azione. Dopo cinque minuti è irritante, dopo un'ora è esasperante, ma magari a qualcuno piace. Non a me, questo è sicuro! Poi si potrebbe dire che l'introduzione è una delle più brutte mai viste, che la tecnologia delle animazioni è preistorica (durante un'animazione si può solo stare a guardare, e a volte ci sono strani rallentamenti, su un 486!). In altre parole, cara Sierra, la tua struttura di base per le avventure è vecchia da far paura. Che aspetti a cambiarla?

Ma non vogliate credere che non ci sia qualcosa di buono, proprio no. Il soggetto mi è piaciuto subito, e avrei continuato a giocare interi giorni se non avessi avuto un tempo fisso per recensire. Vi pare poco? In prodotti del genere, dichiaratamente, l'atmosfera è tutto. Secondo me, appena si inizia, anche se l'ambiente è ancora un po' rarefatto, c'è qualcosa che spinge a continuare. Esiste, insomma, il demone del gioco, lo spirito dell'avventura. Se la Sierra avrà finalmente la bontà di buttar via quel vecchiume di struttura portante, da questo neo-gotico potrebbe uscire una produzione notevole.



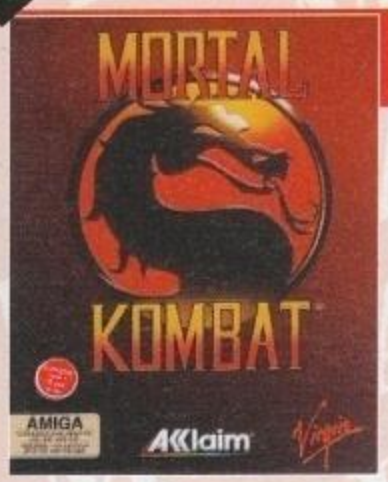
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDI

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXA

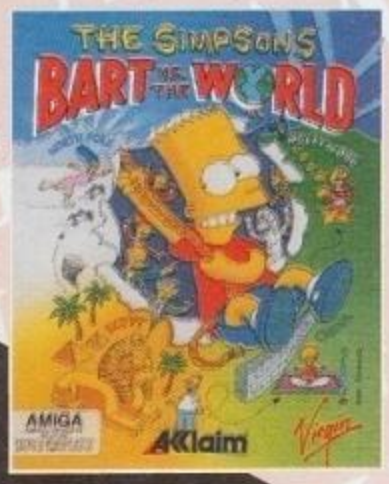
APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO F A X



AMIGA

ARCADE

Alien Breed Spec. Ed.	39.900
Blue Angels	39.900
Bubble Bobble	29.900
Face Off Hockey	29.900
Flimbo's Quest	29.900
Gazza Super Soccer	29.900
Go for Gold	29.900
Hill Street Blues	29.900
Lotus II	29.900
Ninja Remix	29.900
Outrun Europa	29.900
Panza Kick Boxer	29.900
Price of Persia	29.900
Pro Tenis Tour	29.900
Rainbow Islands	29.900
Robocop 2	29.900
RVF Honda	29.900
S.Monaco GP	29.900
Taylors Soccer Chall.	29.900
Terminator 2	29.900

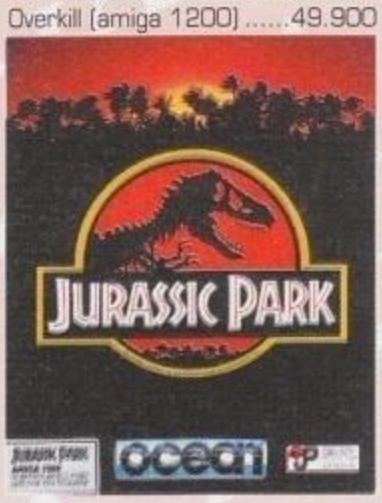


SIMULAZIONE

F17 Challenge	39.900

ARCADE

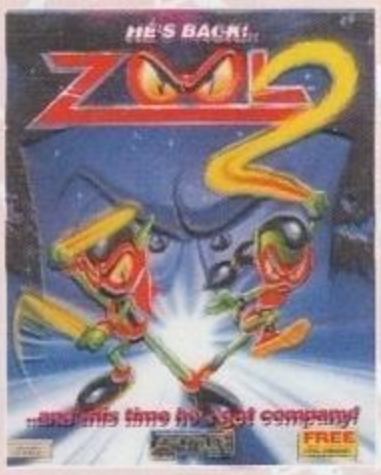
3D World Boxing	39.900
3D World Soccer	39.900
3D World Tenis	39.900
Addams Family	39.900
Alfred the Chicken	69.900
Alien 3	telefonare
Alien Breed 2	79.900
Alien Breed 2 (amiga 1200)	89.900
Apocalypse	59.900
Arabian Nights	49.900
Bart V'S The World	telefonare
Battletoads	telefonare
Beastlord	telefonare
Beavers	49.900
Blastar	59.900
Blob	59.900
Body Blows	69.900
Body Blows 2	79.900
Body Blows 2 (amiga 1200)	89.900
Brutal Football	telefonare
Burning Rubber	telefonare
California Games II	39.900
Cannon Fodder	telefonare
Chaos Engine	59.900
Chuck Rock II (1mb)	59.900
Creatures	59.900
Dangerous Street	telefonare
Deep Core	59.900
Dennis	telefonare
Diggers (amiga 1200)	89.900
Disposable Hero	telefonare
Donk	59.900
Dribbling	49.90
Espana The games 92	69.900
Extasy	39.900
F1	telefonare
Global Gladiators	59.900
Gnome Alone	49.900
Goal! (Kick OFF 3)	69.900
Gulp	telefonare
Humans	59.900
J&M. Caveman Ninja	49.900
K240	telefonare
Kit Vicious	telefonare
Krusty's Fun House	telefonare
Legacy of Sorasil	telefonare
Lion hear (1Mb)	59.900
Magic Boy	telefonare
Manchester United	telefonare
Mario is Missing	79.900
MC Donald Land	59.900
Mean Arenas	telefonare
Morph	59.900
Mortal Kombat	telefonare
Mr.Nutz	telefonare
Nigel Mansel	59.900
Nigel Mansel (amiga 1200)	59.900
No Second Prize	59.900
One Step Beyond	49.900
Oscar (Trolls 2)	telefonare
Overdrive	69.900
Overkill (amiga 1200)	49.900



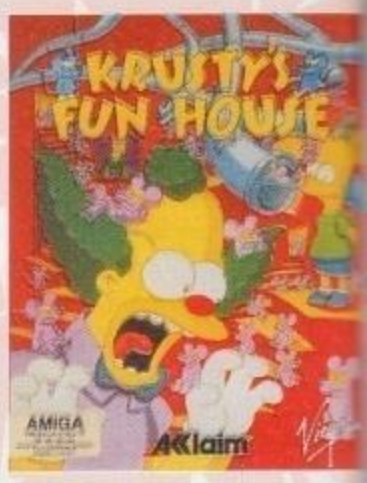
Premier Manager 2	telefonare
Reach Out for Gold	telefonare
Realms of darkness	telefonare
Retee!	39.900
Retee 2!	59.900
Robocod (amiga 1200)	79.900
Robocop 3	59.900
Ryder Cup	telefonare
Sensible Soccer 92/93	69.900
7 Sword of Mendor	telefonare
Sleepwalker (1Mb)	49.900
Sleepwalker (amiga 1200)	49.90
Smash	49.900
Street Fighter II	59.900
Striker 2	telefonare
Strip Poker Live	59.900
Superfrog	79.900
Surf Ninjas	telefonare
Tensai	telefonare
Terminator 2:	telefonare
The Lost Vikings	69.900
Total Carnage	telefonare
Trolls	49.900
Trolls (amiga 1200)	49.900
Turrican III	telefonare
Uridium II	telefonare
Yo! Joe	69.900
Winter Olympics	telefonare
Winter Sport '92	49.900
Zool	49.900
Zool (amiga 1200)	59.900
Zool 2	telefonare

SIMULAZIONE

Air Bucks	69.900
Airbus A320 (1mb)	99.900
A-Train (1mb)	99.900
A-Train Constr.Set (disco aggiuntivo)	49.900
AV8B Harrier Assault	89.900
B17 Flying Fortress	109.900
Battle isle '93	69.900
Blade of Destiny	119.900
Caesar	79.900
Campaign	79.900
Campaign Mission Disk	39.900
Championship Man.'93	69.900
Civilization (1mb)	89.900
Civilization (amiga 1200)	99.900
Dylan Dog	39.900
D-Day	99.900
Dogfight	99.900
Dragons Lair III	89.900
Dune II	89.900
Elite II - Frontier	telefonare
F117 A	109.900
Flashback	89.900
Grand Prix (1mb)	79.900
Gunship 2000	99.900



Hook (1Mb)	69.900
Jack the Ripper	telefonare
Jurassic Park	59.900
Jurassic Park (amiga 1200)	69.900
Kingmaker	telefonare
King's Quest V (1mb)	99.900
King's Quest VI	telefonare



Leg. of Kyrandia (1Mb)	89.900
Leg. of valour (1Mb)	109.900
Lotus 3	59.900
Lure of Tempt. (1Mb)	109.900
Maelstrom	89.900
Napoleonics	79.900
Nick Faldo Champ.Golf	89.900
Pool	69.900
Reach for the Skyes	89.900
Sim Life (amiga 1200)	89.900
Simon the Sorcerers	89.900
Simon the Sorcerers (amiga 1200)	99.900
Supertetries (1Mb)	79.900
Tex Willer:	39.900
The Manager	59.900
Twilight 2000	79.900
War in the Gulf	89.900
Whale's Voyage	69.900
Whale's Voyage (amiga 1200)	69.900
Words of Legends	69.900

GAMES CD32

Humans I + II	telefonare
James Pond II	telefonare
Jurassik Park	telefonare
Sensible Soccer	telefonare
Sleepwalker	telefonare
Surf Ninjas	telefonare
The Lotus Trilogy	telefonare
Trolls	telefonare
Winter Super Sports	telefonare
Zool	telefonare

® ALEX COMPUTER

PUNTI VENDITA:

C.so Francia 333/4 - TORINO

/b - TORINO

SU RICHIESTA CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

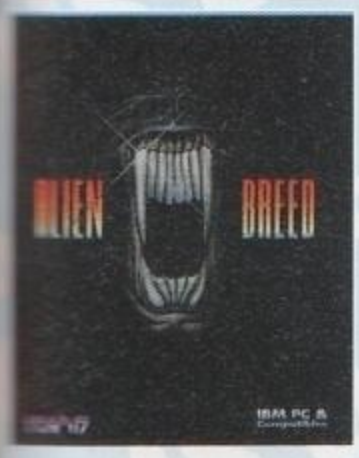
ONI A DOMICILIO

O ALLO (011) 40.31.001

LINEA 24 ORE SU 24

ALEX Mail Service

MS DOS



ARCADE AZIONE

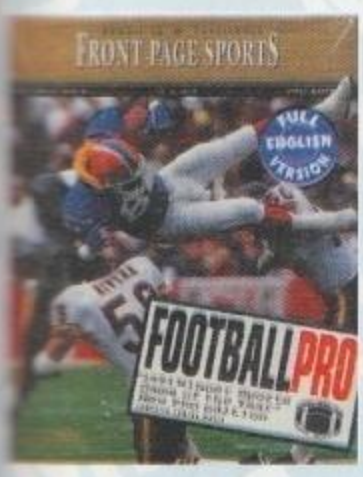
Blue Angels.....39.900
Day for Old.....29.900
Hill Street Blues.....29.900
Indy & Last Crusade.....29.900
Microprose Soccer.....29.900
Nitro.....29.900
Panza Kick Boxer.....29.900
Pinball Magic.....29.900
Prophet.....29.900
Rick Dangerous 2.....29.900
Skydiver 2.....29.900
Steel Thunder.....39.900
Streetfighter.....29.900

SIMULAZIONE

ATF Stealth Fighter.....49.900
Abrams Tank Platoon.....39.900
Pro Tennis Tour.....39.900
Team Suzuki.....39.900
Toyota GT4 Rally.....39.900

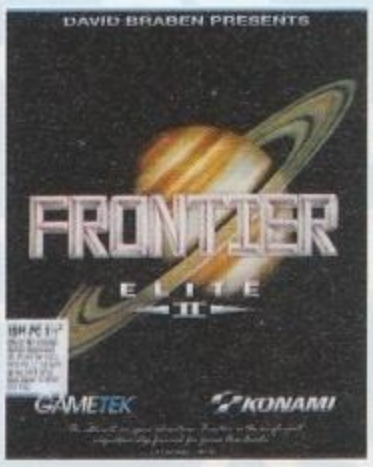
ARCADE/AZIONE

3D World Boxing.....49.900
3D World Tennis.....49.900
Alien Breed.....99.900
Ambush.....99.900
Chess Denied.....telefonare
Giant VS The World.....telefonare



Batman the Returns.....79.900
Body Blows.....79.900
Bridal Fottball.....telefonare
Cyber Girl Pok.....69.900
Double Dragon 3.....49.900
Euro Soccer.....49.900
Fatty.....49.900
Incredible Machine.....telefonare
Ishar & Ice.....telefonare
Jack Chess Tutor.....49.900
Jumpin Alone.....59.900

Humans.....59.900
J.&M. Caveman Ninja.....69.900
Krusty's Fun House.....telefonare
Legacy of Sorasil.....telefonare
Liverpool.....49.900
Magic Boy.....telefonare
Manchester United.....telefonare
Mario is missing.....99.900
Morph.....telefonare
Mortal Kombat.....telefonare
Omar Sharif Bridge.....99.900
One Steep Beyond.....49.900
Oscar (Trolls 2).....telefonare
Premier Manager 2.....telefonare
Quaterpole.....telefonare
Realms of Darkness.....telefonare
Retee 2!.....69.900
Robocod.....89.900
Ryder Cup.....telefonare
Sensible Soccer 92/93...79.900
7 Sword of Mendor.....telefonare
Silverball.....telefonare
Sleepwalker.....59.900
Speed Racer.....telefonare
Street Fighter 2.....79.900

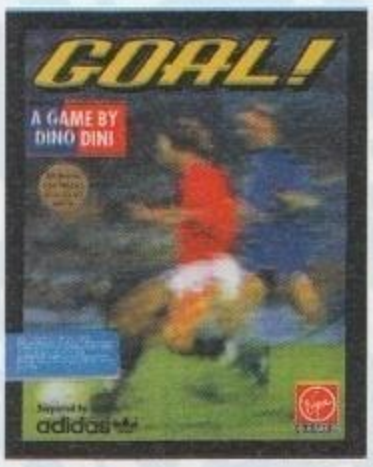


Striker.....telefonare
Strip Poker Live.....59.900
Surf Ninjas.....telefonare
Tensai.....telefonare
Terminator 2:.....telefonare
The Lost Vikings.....79.900
Tim Toons.....telefonare
Total Carnage.....telefonare
Treasure Silverlake.....telefonare
Troddlers.....telefonare
Trolls.....49.900
Yo! Joe.....69.900
Winter Olympics.....telefonare
Zool.....79.900

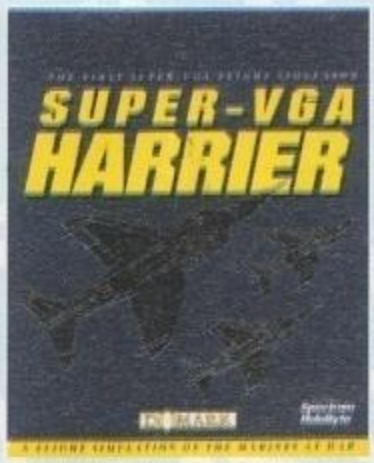
SIMULAZIONE

Air Bucks.....79.900
Air Warrior 2.....99.900
Armored Fist.....telefonare
Aces of the Pacific.....99.900
Aces over Europe.....129.900
Airbus A320.....99.900
America in the Atlantic (agg.GR.NAV.BATTL.).....59.900
Ashes of Empire.....99.900
A-Train.....99.900
A-Train Constr.Set (disco aggiuntivo).....39.900
AV£B Harrier Assault.....99.900
B17 Flying Fortress.....99.900
Battle isle '93.....69.900
Betrayal at Krondor.....139.900

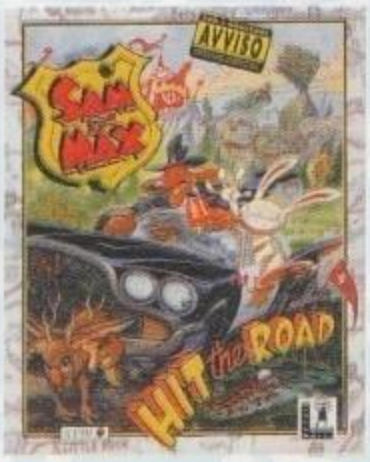
Blade of Destiny.....119.900
Blue Force.....telefonare
Caesar.....89.900
Campaign.....89.90
Campaign Mission Disk.....49.900
Championship M. '93.....79.900
Chess Maniac.....139.900
Chess Master 4000 Turbo (Windows).....89.900
Civilization.....99.900
Clash of Steel.....119.900



Comanche M..Overkill.....119.900
Comanche Mission Disk (disco aggiuntivo).....79.900
Conquered Kingdom.....telefonare
Crusaders Dark Savant...159.900
Dark Sun-Shattered.....telefonare
D-Day.....99.900
Delta.....telefonare
Dogfight.....119.900
Dragons L.III.....99.900
Dune.....79.900
Dune II.....99.900
Dylan Dog.....49.900
Ecoquest II.....109.900
El Fish.....89.900
Elite II-Frontier.....telefonare
Elvira 2.....89.900
Empire de Luxe.....129.900
Eye of the Beholder 3.....109.900
F1 Garnd Prix.....109.900
F15 Strike Eagle III.....109.900
Falcon 3.....109.900
Falcon Mission Disk (disco aggiuntivo).....69.900
Fields of Glory.....129.900
Flashback.....109.900
Freddy Pharkas.....119.900
Gabriel Knight.....telefonare
Goal! (Kick Off 3).....79.900
Grand Prix Unlimited.....79.900



Great Naval Battle.....99.900
Gubship 2000.....89.900
Gunsh.2000 M.D (disco aggiuntivo).....69.900
Harrier Jump Jet.....109.900
Harrier Super Vga.....telefonare
Hook.....79.90
Hoyles Classics.....119.900
Incredible Machine.....109.900
International Open Golf.....69.900
Jack the Ripper.....telefonare
Jurassik Park.....79.900
King Maker.....telefonare
King's Quest V.....99.900
King's Quest VI.....109.900
King's Quest VI.....119.900
Lands of Lore.....99.900
Legend of Kyrandia.....89.900
Legends of Valour.....109.900
Leisure Suit Larry V.....99.900
Litil Divil.....89.900
Lotus 3.....89.90
Lure of the Temptress.....79.900
Maelstrom.....99.900
Might & Magic V.....129.900
Monopoly.....89.900
Napoleonics.....79.900
N.F.L. 94.....telefonare
NFL Football.....119.900
Nick Faldo.....99.900
Nigel Mansel.....89.900
Pacific Islands.....79.900
Pirates Gold.....139.900
Premier Manager.....79.900
Quest F Glory 3.....109.900



Reach for the Skyes.....99.900
Red Baron.....99.900
Red baron M.D. (disco aggiuntivo).....79.900
Red Crystal.....telefonare
Return of the hantom.....129.900
Ring World.....109.900
Sfide Invernali.....79.900
Shadoz President.....159.900
Sim Ant.....89.900
Sim Farm.....89.900
Sim Life.....99.900
Sim Life (Windows).....99.900
Simon the Sorcerers.....99.900
Space Quest IV.....99.900
Spce Quest V.....119.90
Space Quest V.....109.900
Space Quest Saga P.....149.900
Starlord.....telefonare
Star Reach.....telefonare
Software T/Works Star Wars Chess.....telefonare

Subwars 2050.....telefonare
Supership (d.agg.a Great Naval B.).....59.900
Supertetries.....89.900
Task Force.....129.900
Tex Willer: Piombo C.....49.900
T.F.X.....109.900
The Complete Chess.....99.900
The Elder Scrolls: The Arena.....telefonare
The Legacy.....139.90
Tornado.....99.900
Tornado.....99.900
Vikings-Fields of Conquest.....79.900
War in the Gulf.....89.900
Wayne Gretzkey Hockey 3.....149.900
Whale's Voyage.....79.900
Whirlw.Snooker.....79.900
Words of Legends.....69.900
World Tennis Champ.....79.900
World War II 1946 (d.agg. Aces of Pacific).....59.900
WWF Battles of S. P.....telefonare
Yserbius.....telefonare

COMPILATION

Colossus Compilation.....69.900
Space Legends.....99.900
Sports Masters.....79.900
The Dream Team.....69.900

GAMES CD-ROM PC

Eric the Unready.....99.900
Eye of the Beholder 3.....99.900
Great Naval Battles.....119.900
Humans I + II.....telefonare
Jurassik Park.....79.900
King's Quest VI.....129.900
I Grandi Artisti '900.....119.900
Laura Bow 2.....109.900
Legend of Kyrandia.....119.900
Leisure Suit Larry VI.....telefonare
Motor Stars.....149.900
Oscar (Trolls 2).....telefonare
Protostar.....telefonare
Ringworld.....109.900
Sherlock Holmes.....telefonare
Star Trek 2.....telefonare
T.F.X.....telefonare
The Lawnmower Man...telefonare
The 7th Guest.....199.900
Tornado.....telefonare
Winter Super Sports....telefonare
Wolfpack.....telefonare

Grafica & Design Adv. - Torino

http://www.oldgamesitalia.net/

essi possono subire variazioni in caso di eventuali errori tipografici o m

http://www.oldgamesitalia.net/

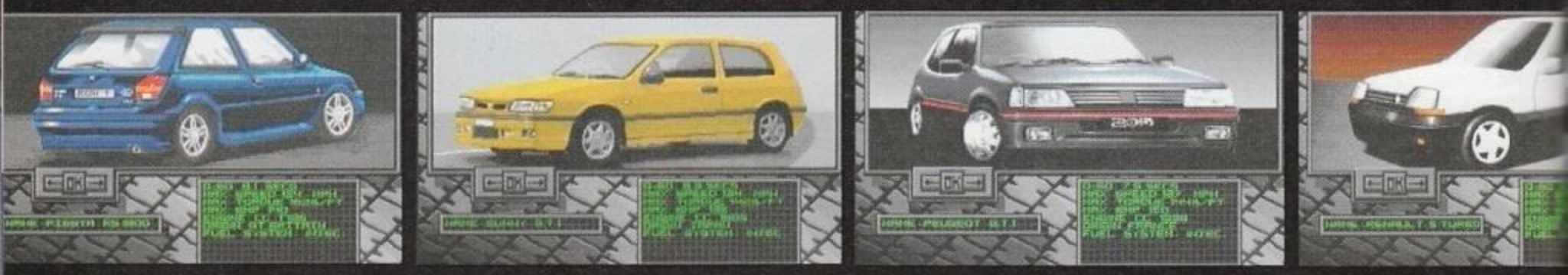
http://www.oldgamesitalia.net/

Burning Rubber

Sfrecciare a 200KM all'ora per le vie della città con la polizia alle costole è sempre stato il vostro sogno nel cassetto? Bene, finalmente qualcuno ha pensato a voi. Più precisamente la Ocean con questo suo ultimo prodotto: Burning Rubber!

Immaginatevi la scena: voi, seduti al volante di una Fiesta (o se preferite di una 205 GTI) mentre aspettate nervosamente che qualche d'uno finalmente sventoli la bandiera bianca del via. E mentre attendete pensate alla gara a cui state per partecipare e al suo ideatore: Fast Fred, il sette volte campione del mondo di Burning Rubber.
Tutto è iniziato quando vi siete iscritti a queste gare clandestine.
La voglia di volare per le strade della città facendo impazzire la polizia era tanta, ma come fare per partecipare? Semplice, bastava procurarsi una macchina, non importava che fosse da Formula uno, visto che la competizione era aperta solo ad auto comunissime come la 205 o la Fiesta. La macchina l'avevate. Il primo passo era fatto.
Ora che l'inizio della gara è alla porta, bisogna rendere il vostro gioiellino il più competitivo possibile. Il Fast Fred's Shop, la cui padrona è anche l'organizzatrice della corsa, può fare sicuramente al caso vostro. In questo negozio si può trovare di tutto: dai motori nuovi alle nitro, dai Super Charger agli aspirabriciole. Tutto rigorosamente truccato e potenziato. E così, dopo aver speso i primi 4000 dollari in giocattolini per la vostra autovettura, v'incamminate per la linea bianca del VIA (con la macchina, ovvio!). Questo è Burning Rubber, un videogame dedicato alle corse automobilistiche.

Il gioco si suddivide in dodici percorsi, ognuno dei quali ambientato in una particolare nazione e con le sue caratteristiche differenti. Si parte dall'affascinante Scozia per approdare a una luminescente Londra "by night", si passa quindi attraverso la campagna vicino ad Amsterdam per giungere a una piovosa Parigi... arrivando poi fin sulle highway di Los Angeles attraverso le tempeste di sabbia del Rushmore.
Proseguo dicendovi che potrete gareggiare con una delle sei vetture che sceglierete nel menu iniziale. Questo menu, oltre alle foto delle varie macchine, offre una panoramica sulle caratteristiche principali di ciascuna di esse: velocità massima, potenza del motore, vantaggi e svantaggi.
Uno degli aspetti più interessanti del gioco è sicuramente rappresentato dalla massiccia presenza della polizia. Se mentre state gareggiando passate accanto ad una pattuglia della pula e state andando ad una velocità superiore ai 100 km all'ora, molto probabilmente questa si lancerà al vostro inseguimento. A questo punto che si fa? Bene, il gioco vi mette a disposizione due differenti soluzioni. O decidete di comportarvi da conigli e vi fermate SUBITO oppure vi comportate da veri uomini e scappate cercando di seminarla. La prima soluzione comporta solitamente un semplice ammonimento verbale, la seconda, in caso di successivo raggiungimento della pattuglia, avrà solo una conseguenza: la prigione!
Ma questo è solo uno dei tanti ostacoli che troverete nel vostro "viaggio" verso la vittoria. Esistono anche difficoltà di tipo "fisico" come massi in



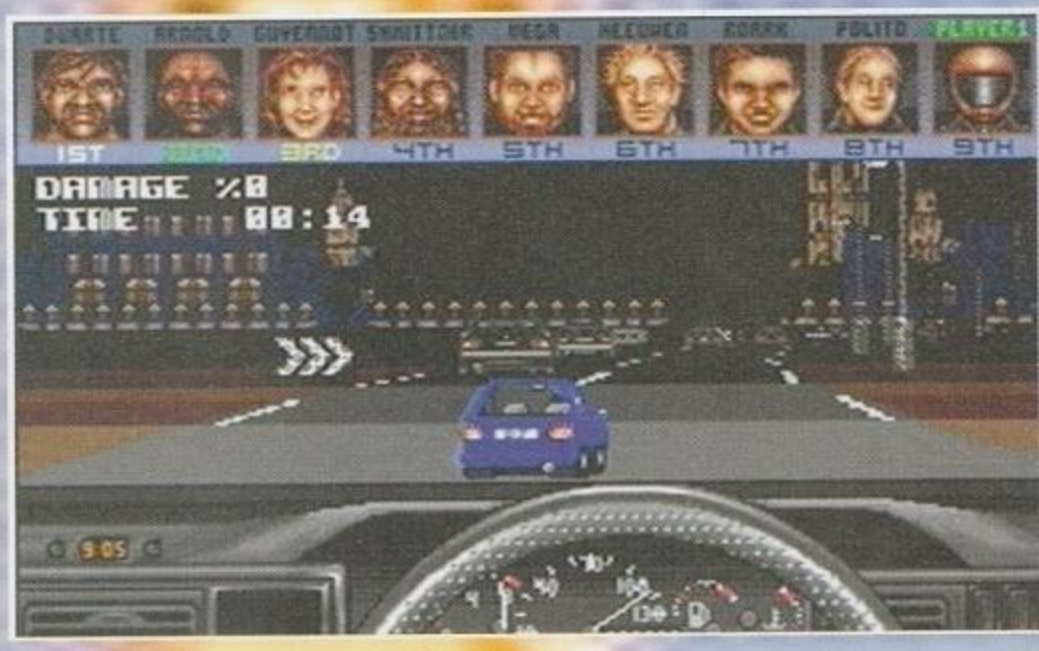
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mezzo alla strada, blocchi di neve, arbusti ed addirittura dei passanti che rischierete di tirare sotto! Altro fattore innovativo (ma neanche troppo) è la presenza di un'accurata mappa del percorso, con tanto di incroci, che vi verrà presentata prima di ogni tappa. Ebbene, su questa mappa sarete proprio voi a decidere che tipo di strada percorrere e quali bivi affrontare, modificando a vostro piacimento il tragitto da seguire, basta arrivare prima o poi al traguardo.

sto confuse, dato che nella introduzione vi era un pezzo techno tiratissimo (yeah!), ma durante le varie fasi del gioco la musica è composta con chitarre distorte. Gli effetti sono ben fatti, anche se si sente molto la mancanza di una musica di sottofondo (a quanto pare nella versione 1200 dovrebbe esserci, staremo a vedere).
Anche per quello che concerne l'aspetto grafico il gioco fa acqua da tutte le parti: gli sprite sono piuttosto rozzi e frammentati mentre gli scenari...



A proposito di bivi, eccola qui un'altra bella gatta da pelare! Gli incroci sono un altro aspetto per nulla positivo del gioco. Non voglio dilungarmi troppo nei particolari, tenete presente che esistono due tipi di incroci: quelli normali e quelli a T. Appena ne incontrerete uno del primo tipo, apparirà una freccia che indicherà la direzione da seguire. La stessa cosa accade per quelli a T. Cosa cambia? Che se in quelli normali sbagli direzione non accade nulla di grave, in quelli a T rischi di far

non esistono! Tutto quello che si trova durante il gioco è la strada e due o tre alberelli messi ai bordi di essa. Per non parlare poi dell'unico livello di parallasse...
Anche il semplice Fast Fred's Shop è stato "allestito" male! Non vorrei sbagliarmi, ma al massimo sono stati usati otto colori! Se invece dobbiamo esaminare la giocabilità del prodotto, potrei citare che la macchina non risponde sempre ai vostri comandi, che agli incroci devi rallentare al

esplodere la tua macchina e quindi di ricominciare da capo! Ah, dura la vita del pilota...
Per quello che riguarda l'aspetto tecnico vi posso dire che appena caricato Burning Rubber offre una splendida intro con musica ed immagini techno ad altissima velocità (sullo stile di State of the Art). Dopo di questa si inizia seriamente a parlare del gioco. Vi verrà presentato un menu nel quale potrete settare il controllo della macchina (tramite mouse, joystick o tastiera) e tre differenti livelli di difficoltà. Tutto qui, questo è il menu "opzioni" del gioco, almeno credo, dato che non ne ho trovati altri (se non quello per la scelta delle macchine, altrettanto scarno). Per quello che riguarda il sonoro vi dirò invece che le musiche sono piuttosto minimo e comunque non puoi fare a meno di beccare in pieno due o tre massi, che gli effetti atmosferici come acqua, neve o nebbia più che effetti sono "difetti", dato che riducono la visibilità del 90% mandando il giocatore in confusione totale...
Delusi? Lo so, dopo un'introduzione così maestosa non credo che vi aspettavate un simile prodotto, ma sfortunatamente questo è quanto la Ocean ha sfornato. Magari aspettando ancora un mesetto si potevano mettere a posto quei difetti che, comunque, non sono da poco. Rimane come sempre l'amaro in bocca. Sarà per la prossima volta...

Riccardo DJFK

AMIGA

Ma bene, sono solo alla mia prima recensione e comincio già a distribuire simili voti! A parte gli scherzi, questo Burning Rubber proprio non va. Ci sono troppi errori e la giocabilità viene fortemente limitata dal cattivo controllo della macchina e dagli agenti atmosferici che, grazie al loro colore fluorescente e al loro movimento scomposto e confuso, rendono tutt'altro che divertente la guida. Il fatto poi che agli incroci si deve per forza rallentare per girare non mi va proprio giù. E se non rallenti? Non giri! E se non giri agli incroci? Ti vai a schiantare! Ma dove ti schianti, se di fronte a te non c'è assolutamente NULLA! Ecco, la cosa più presente nella pista è il nulla. Non lo scenario, ma il nulla!
Non vorrei sembrare troppo severo, ma effettivamente questo gioco non mi è piaciuto. E credo che dopo le prime quattro o cinque partite, non ci rigiocherete più, soprattutto perché, oltre a quello che ho descritto fino ad ora, appare anche molto monotono...

TECNICA CIOCABILITA' INNOVAZIONE 68 GLOBALE

A1200

Differenze rispetto alla versione per Amiga standard: l'intro ha qualche effetto acido in più, vi è una schermata aggiuntiva con autoradio per la scelta colonna sonora, le vetture sono leggermente più colorate, la velocità è maggiore (con marginale beneficio della giocabilità), ed è presente l'aggiornamento della classifica in tempo reale. Ma non basta, Burning Rubber rimane comunque troppo monotono e assai poco giocabile.

TECNICA CIOCABILITA' INNOVAZIONE 69 GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR WARS REBEL ASSAULT

Mi ricordo ancora la prima volta che i miei mi portarono a vedere Guerre Stellari al cinema... Era un locale all'aperto, ed era estate: le stelle proiettate sullo schermo sembravano ancora più vivide di quelle vere. In alcuni momenti sembrava quasi di essere al posto di guida di uno di quei caccia... Rebel Assault, stelle a parte, è quello che ci vuole per ricreare lo stesso effetto.

THE GAMES machine

TOP SCORE

95-100

E dopo i simulatori, gli arcade! il mondo di Guerre Stellari è ormai coperto in tutti i suoi aspetti (manca solo il gioco di ruolo). Chi non conosce la trama di quest'epico film o dei sue due seguiti? Chi non sa che nel millenovecentonovantaepassa dovrebbe iniziare una seconda trilogia antecedente agli avvenimenti narrati nei mitici capolavori? Nessuno, quindi passiamo subito al gioco che alla fine è quello che conta.

In Rebel Assault vestite i panni di un novello pilota dell'Alleanza Ribelle, e ne seguirete lo svolgersi della carriera dall'inizio fino al suo culmine (in tutto un paio di giorni, a quanto pare). Una serie di sezioni puramente arcade rappresentano le varie fasi della vicenda, divise in capitoli e collegate un gruppi di tre-quattro da un sistema di password che permette di riprendere l'azione più o meno dall'ultimo punto raggiunto in caso di sconfitta.

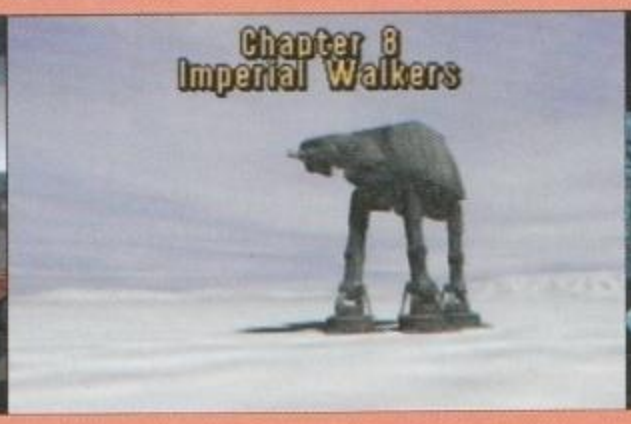
In sostanza si tratta di un laser-game sulla falsariga di titoli come Astron Belt o Fire Fox (ve li ricordate? All'epoca dei dinosauri, praticamente) nel quale avrete una possibilità limitata di influire sugli avvenimenti, pieno di sequenze animate digitalizzate, parlato, colonne sonore suonate dalla London Orchestra, fondali in texture-mapping letti in tempo reale da CD e così via. Alla fin fine, è un piccolo film su CD nel quale avrete la possibilità di abbattere qualche nemico. Questo è quanto, ora leggetevi il resto...

Marco Auletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CAPITOLO 1
ALLENAMENTO SULLA SUPERFICIE

Nella prima fase avrete la possibilità di prendere confidenza con i comandi. Nella prima sezione dovrete semplicemente guidare il vostro mezzo tra le anguste pareti di un canyon cercando di non prendere troppe botte (o di non prenderne affatto). Nella seconda parte dovrete distruggere alcuni droidi-bersaglio nascosti in una zona montuosa, evitando le varie guglie e facendo una bella figura in generale.

CAPITOLO 2
ALLENAMENTO TRA GLI ASTEROIDI

A bordo del vostro fido A-Wing dovrete attraversare un campo d'asteroidi discretamente fitto, evitando quelli più massicci e distruggendo con i vostri laser quelli composti di ghiaccio che mano man vi si pareranno davanti, senza perdere di vista nel frattempo il vostro istruttore che vi precederà.

CAPITOLO 3
KOLAADOR

Ancora allenamento... Sempre alla guida d un A-Wing, dovrete attraversare uno stretto passaggio che corre in un piccolo canyon letteralmente "infestato" da una serie di formazioni rocciose abbastanza solide. cercate di non perdere di vista l'istruttore e di non schiantarvi troppo...

CAPITOLO 4
ATTACCO ALLO STAR DESTROYER

Chi l'avrebbe mai detto? Un singolo X-Wing contro un intero Star Destroyer. Tutto quello che dovrete fare sarà distruggere i due generatori del campo di forza (le due sfere sulla parte alta), spazzare via un po' di torrette per liberare la zona e infine lanciare una torpedine sul ponte di comando per distruggere la nave.

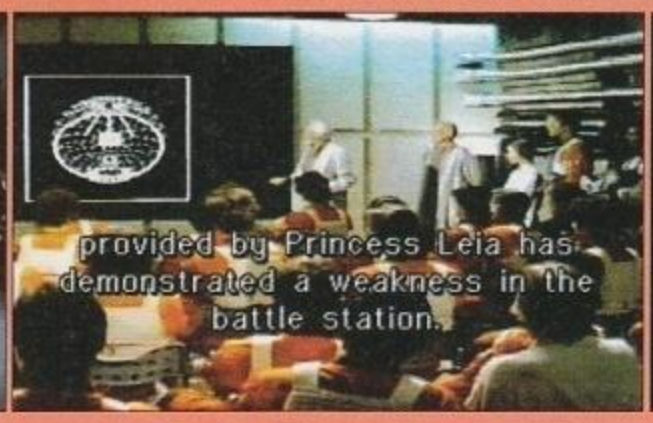
CAPITOLO 5
ATTACCO SU TATOOINE

Questa parte è divisa in due fasi: nella prima dovrete inseguire tre caccia TIE all'interno di un canyon stando a bordo del vostro X-Wing (a piedi sarebbe stato un po' difficile...) e farli fuori prima che abbiano la possibilità di scappare, mentre nella seconda dovrete sorvolare un deposito dell'Impero e distruggere più unità possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR WARS REBEL ASSAULT



CAPITOLO 6
INSEGUIMENTO TRA GLI ASTEROIDI

In questo livello dovrete liberarvi di una serie di noiosissimi TIE scappando attraverso un campo di asteroidi. Di tanto in tanto dovrete disfarvi dell'occasionale masso di ghiaccio o di qualche pilota imperiale troppo ardito, e nel gran finale vi potrete scuotere di dosso gli avversari passando attraverso un grosso macigno cavo.

CAPITOLO 7
SONDE IMPERIALI

Un robot-sonda imperiale vi ha attirati all'interno di una caverna mentre eravate in perlustrazione sul vostro Snow-speeder. Una volta entrati, scoprirete che il piccolo malefico non è da solo, e dovrete guadagnare di nuovo l'uscita arrivando fino al fondo della serie di cunicoli e tornando indietro, macellando nel frattempo il maggior numero di droidi presenti.

CAPITOLO 8
CAMMINOTTERI IMPERIALI

Avete presente quella specie di animali meccanici enormi e a quattro zampe che si vedevano ne "L'Impero Colpisce Ancora"? Beh, in questa fase ne avrete uno tutto per voi, purtroppo però non avrete a disposizione nessun arpione. Tutto quello che dovrete fare sarà sparare con il vostro laser ai pannelli dell'armatura del bestione volandogli attorno e portare la sua efficienza al 10% per farlo crollare al suolo.

CAPITOLO 9
STORMTROOPER

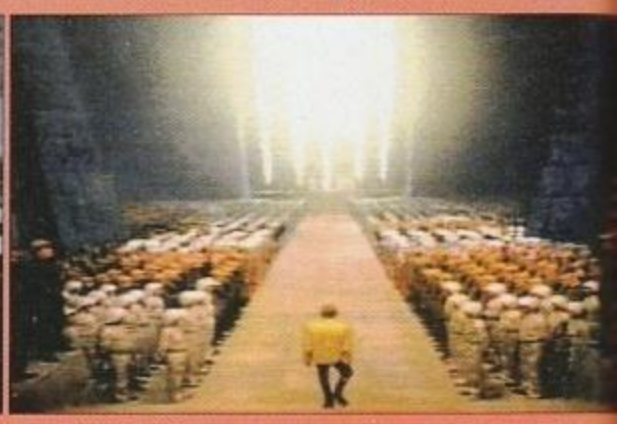
L'unico livello nel quale non siete alla giuda di un mezzo qualsiasi. Dopo aver distrutto il bestione d'acciaio, siete stati abbattuti e avete raggiunto a piedi la vostra base, che però nel frattempo è stata evacuata e occupata dal nemico. In questa sezione affronterete armati della vostra fida pistola laser una serie di soldati imperiali (non hanno la tenuta da neve, e questo è un gran brutto errore - ma dove avevano la testa i programmatori?) cercando di raggiungere l'hangar e di impadronirvi di un X-Wing per fuggire. Questo è l'unico livello dove è possibile perdere una vita per mera sfortuna, visto che a un certo punto c'è un bivio che può portare a un altro scontro o a morte certa, ed è completamente casuale (cambia ogni volta). Decisamente non ci siamo.

CAPITOLO 10
PROTEGGERE IL TRASPORTO RIBELLE

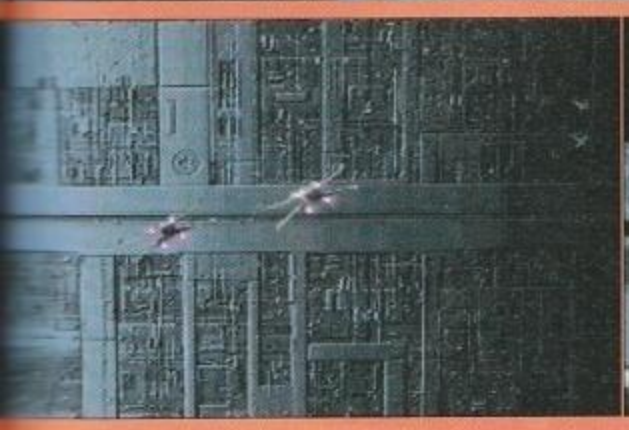
I ribelli stanno per lasciare definitivamente il sistema, ma c'è bisogno di un po' di protezione. I caccia TIE si fanno sempre più insistenti, e voi dovrete fare in modo che non si avvicinino troppo all'incrociatore Calamari sfoltendo un po' le loro fila.

CAPITOLO 11
ALLENAMENTO A YAVIN

Ricevuti i piani della Morte Nera (chissà da chi), comincia per i piloti un duro addestramento per prepararli a quello che dovranno affrontare su quella mostruosità di metallo. In questa sezione sarete alle prese con il solito canyon, questa volta infestato da numerosi bersagli praticamente inoffensivi che dovrete colpire per poter incrementare il vostro punteggio (e che credevate). Come al solito, state attenti alle pareti…



http://www.oldgamesitalia.net/



REVIEW

CAPITOLO 12
ATTACCO ALLA MORTE NERA

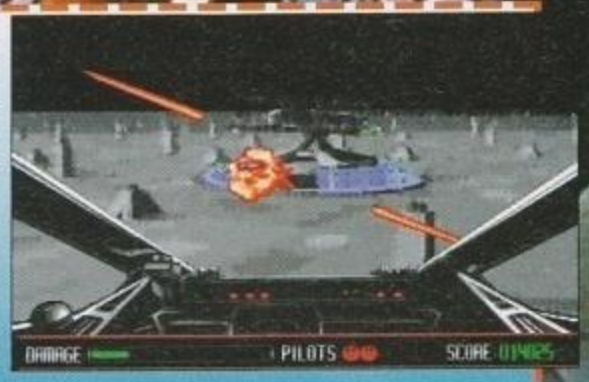
In questo livello, avrete la possibilità di perdere numerosi X-Wing e soprattutto la vostra pazienza. In una lunga corsa verso la stazione da battaglia imperiale dovrete vedervela con una serie di ondate di caccia TIE pronti a tutto pur di fermarvi. Ma non finisce qui: oltre ai vostri problemi, dovrete pure pensare ai vostri compagni, che non mancheranno di farsi abbattere di tanto in tanto a meno che voi non corriate in aiuto.

CAPITOLO 13
SUPERFICIE DELLA MORTE NERA

Siamo ormai alle battute finali. In questa fase più o meno di tutto riposo dovrete evitare i colpi delle torrette sparse sulla superficie guidando il vostro caccia da una visuale sopraelevata. Nulla di più, nulla di meno.

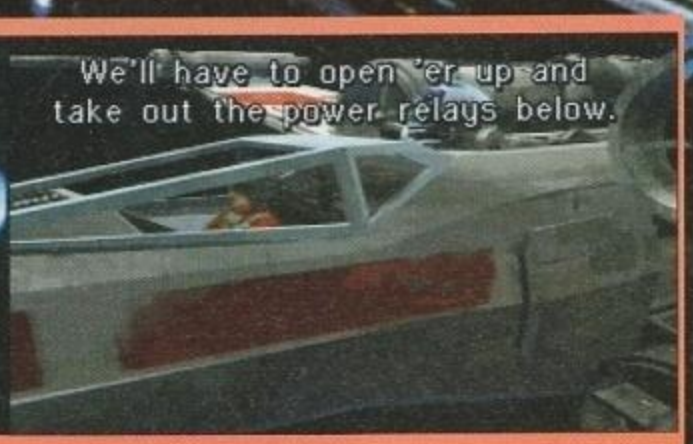
CAPITOLO 14
IL CANNONE DI SUPERFICIE

Un pezzo d'artiglieria piuttosto massiccio insidia le forze ribelli. Con il vostro agile X-Wing dovrete prima distruggere le piastre che proteggono la sua base infiltrandovi poi sotto la superficie per disattivare i generatori che gli forniscono potenza. Occhio ai caccia TIE...



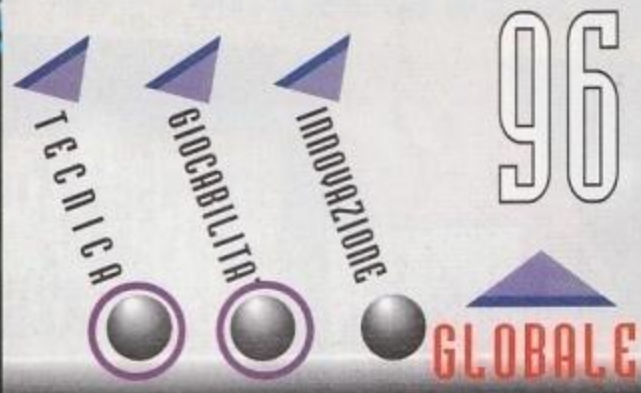
CAPITOLO 15
IL CANALE DELLA MORTE NERA

La fase finale, il sogno di tutti i videogiocatori. Dal posto di guida del vostro caccia dovrete Eliminare le torrette che infestano il famoso canale della Morte Nera per poi distruggere alcuni campi di forza e infine scaricare la mitica torpedine nell'altrettanto mitica "luce di scarico". Grandioso!



PC CD

Alla fine, gira e rigira, ce l'hanno fatta. Un po' di tempo fa, quasi tutti erano concordi nell'affermare che per "coprire", bene o male, tutti i generi dei videogiochi sarebbero stati necessari un PC per avventure e simulatori e una console per i vari giochi d'azione. La Lucasarts, non contenta di aver virtualmente stracciato la concorrenza sia nelle avventure sia nei simulatori (che, come ho già detto, dovrebbero essere le due "categorie-simbolo") con quest'ultimo titolo sconfina nella terra delle console, con uno spara-e-fuggi (perché di questo si tratta, bene o male) di proporzioni bibliche.
Rebel Assault in un colpo solo riesce a ridare vita ai cosiddetti laser-game, fino ad ora tacciati di assoluta mancanza di giocabilità e interazione, e a sfatare il mito (a prezzo di una configurazione non indifferente, però) dell'impossibilità di realizzare giochi d'azione di questo genere su PC. La sensazione di realismo ha dell'incredibile: i canyon, le vallate, le distese di ghiaccio e così via sembrano davvero reali grazie all'utilizzo incrociato della lettura di animazioni da CD e di una particolare tecnica di sfumatura della grafica che permette di aggiungere particolare a delle immagini a risoluzione relativamente bassa (ogni pixel viene interpretato e convertito in un blocco più grosso ma sfumato, è un casino da spiegare ma è molto bello da vedere). Comunque, quello che più è evidente è che il gioco ti "prende" come pochi altri e non ti lascia più andare: Max, solitamente calmo (beh, non più di tanto), giocando a Rebel Assault si è trasformato in una vera e propria furia, con tanto di urla varie e tentativi di distruzione della scrivania ogni volta che veniva abbattuto (provate a giocare al livello 11 senza togliere il turbo (idea che mi è venuta in mente solo alla fine) e poi ne riparliamo... L'unico che è riuscito a finirlo così e Luke. Ma lui parte avvantaggiato: la Forza è con lui. NdMax). Il sottoscritto, invece, si è limitato a sudare come un maiale mentre giocavo all'ottavo livello e una decina di persone si erano accalcate alle mie spalle facendo un tifo bestiale - per l'avversario, of course.
E intanto che ci siamo, perché non continuare con un altro paio di pregi? Vediamo... I giochi per console sono funestati (non sempre, però) da una difficoltà irrisoria? Rebel Assault è abbastanza ostico anche al livello "easy", pur avendo solo quindici livelli. Spesso e volentieri i giochi di questo genere hanno una trama scarsina o comunque soffrono di una certa mancanza di continuità tra un quadro e l'altro? Beh, Rebel Assault è strutturato come un film, con un numero incredibile di scene di intermezzo, animazioni varie e un sacco di parlato (quest'ultimo anche durante il gioco). Beh, potrei andare avanti all'infinito, ma non lo faccio, perché Max deve scrivere un altro commento e soprattutto perché non ne ho voglia (non ho spazio per un intero commento, ma una cosa la voglio dire ugualmente: sono i giochi che decretano il successo di una macchina o, in questo caso, di un supporto. A partire da oggi il lettore CD-Rom non è più da considerarsi un semplice complemento ornamentale per pochi eletti, ma la piattaforma ideale per i giochi del futuro. Brava Lucas, hai posto la tua firma all'inizio di un nuovo pezzo di storia. NdMax). Rebel Assault è unico, è spettacolare e vale tutti i soldi che costa. Compratelo... Tanto non ve lo potete copiare!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDYCAR™ RACING

DAI GENIALI PROGRAMMATORI DI " INDIANAPOLIS 500 "

" IL NUOVO GIOCO DELLA PAPYRUS DESIGN PUO' ESSERE A BUONA RAGIONE DEFINITO IL FALCON 3 DEI SIMULATORI AUTOMOBILISTICI PER IL SUO SPESSORE MA ANCHE UNO DEI GIOCHI PIU' BELLI MAI PUBBLICATI PER LE EMOZIONI CHE RIESCE A REGALARE IN CHI VI SI CIMENTA. IN UNA PAROLA SOLA E' SUPERBO.

(K VOTO 975 " K " DICEMBRE)

" (...) FINALMENTE UNA NUOVA PIETRA MILIARE NEL CAMPO DEI SIMULATORI AUTOMOBILISTICI."

" (...) RARAMENTE CAPITANO SIMILI CAPOLAVORI (...). "

" (...) SPETTACOLARE NEL VERO SENSO DELLA PAROLA. "

" NON HO SEMPLICEMENTE PAROLE. INDYCAR E' PER MOLTISSIMI VERSI IL PIU' REALISTICO SIMULATORE AUTOMOBILISTICO DISPONIBILE AL GIORNO D'OGGI SUI NOSTRI PC. "

(96% " TGM " NOVEMBRE)

MANUALE IN ITALIANO

Virgin

IBM PC & COMPATIBILI

REQUISITI TECNICI:

386 DX - 25 MHz O SUPERIORI. 4 MB RAM. MS - DOS 3.3 O SUPERIORI. VGA.
DISCO FISSO CON 15 MB LIBERI. RACCOMANDATI: JOYSTICK E SCHEDA SONORA.

SUPPORTA:

AD LIB, SOUND BLASTER, PRO - AUDIO SPECTRUM, ROLAND E SOUND BLASTER COMPATIBILE.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

NUMERO VERDE
167 - 821177

LMET LOGO ARE TRADEMARKS OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION, UNDER EXCLUSIVE LICENSE TO CHAMPIONSHIP AUT
INDIANAPOLIS 500 ®: THE SIMULATION IS A TRADEMARK OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. INDIANAPOLIS 500 IS
TRADEMARK OF THE INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY CORPORATION. PAPYRUS IS A TRADEMARK OF PAPYRUS DESIGN GROUP, INC. VIR

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
BATTIPAGLIA (SA) - KING COMPUTER Via Olevano 561
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via Listrieri 17
NAPOLI - LA CAMERA OSCURA Via P. Castellino 22
NAPOLI - MFC QUAGLIA Calata S. Marco 6-11/A
NAPOLI - ODORINO Via Largo Lala 25/26
NAPOLI - TERMINAL Via S. Domenico 6
NOLA (NA) - CSN Via G. Bruno 31-39
PORTICI (NA) - INFORMATICA ESSE Via Libertà 258
SALERNO - NEW COMPUTER MARKET Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) - DATA OFFICE Via Roma 5/7

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - E.C.S. Via Casarini 3/C
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CASALECCHIO (BO) - GUERRA COMPUTER Via Carducci 21
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
FORLI' - SUPERBIT Viale Bolognesi 37
MODENA - ORSA MAGGIORE - C. C. I. Portali-P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo Parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via M. Della Resistenza 15/G
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via J. F. Kennedy 15/T
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza M.Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via P. Reti 6
TRIESTE - CTI Via Pascoli 4
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24/A
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO D. COMPUTER V.Case Nuove 3
FORMIA (LT) - GIGLIO LUIGI Via Vitruvio 282
LADISPOLI (RM) - AUDIO CAR Via Livorno 68
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
MONTEROTONDO (RM) - COMPUTERSHOP Via Kennedy 100
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - CAMPA ADOLFO Via Prenestina 426
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - COMPUSHOP Via Nomentana 265/213-Via Palestrina ang. P.zza Garibaldi
ROMA - COMPUTERLANDIA Via Prenestina 370/I
ROMA - CORRADO DI MARCO Via Vibio Mariano 38
ROMA - D&D Lungo Tevere Dei Mellini 38
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - GAME CENTER Via Delle Palme 56 A/B
ROMA - GI.GI. WATCH Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - M. ELECTRONIC c/o Centro Comm.le I Granai
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Jonio 17
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 -S. Maria Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni 109/111
ROMA - R.C.E. Piazza Dei Gerani 40
ROMA - TAKE AWAY Via Tripolitana 164
TIVOLI (RM) - A.V.C. Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - ICS TELEINFORMATICA Via Brigata Liguria 33-35-37R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
IMPERIA - OFFICE & GAMES Piazza Bianchi 9
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Via Garibaldi 144
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SAVONA - HAL 9000 Piazza Martiri della Libertà 25-27/R

LOMBARDIA:
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BRESCIA - MASTER INFORMATICA Via F.lli Ugoni 10/B
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE D. STIVIERE (MN)-R.G.B. COMPUTERS Via Gnutti 38
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COLNAGO (MI) - COMPUTER & SOFTWARE P.zza S. Alessandro 7
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1 c/o C.C. Rossi
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
DESENZANO DEL GARDA (BS) - MEGABYTE Via Castello 1
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
MANTOVA - COMPUTER Galleria Ferri 7 - Via Trieste 71
MILANO - BCS Via Montegani 11
MILANO - E.D.S. Corso Porta Ticinese 4
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MILANO - SUPERGAMES Via Vitruvio 38
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa del Lino 2
PAVIA - S.W. COMPUTER c/o Centro Comm.le Minerva
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
VARESE - FLOPPY Via Carrobbio 13
VARESE - FLOPPY Via Morazzone 2

MARCHE:
FANO (PS) - COMPUTER HOME Via Garibaldi 108
PESARO - PERSONAL COMPUTER Via Ponchielli 2

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
BIELLA (VC) - HOBBYLAND Via Bertodano 1
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI C.so U. Sovietica 381-Via C. Alberto 31
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C.Pisacane 11
TARANTO - ELETTRO JOLLY Via De Cesare 13
TARANTO - MAR. COS. COMPUTER Via Puglia 36

SARDEGNA:
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
CAGLIARI - COMPUTER SHOP Via Oristano 12
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 P.zza Azuni 12

SICILIA:
CALTAGIRONE (CT) - VIRGINIA GIUSEPPE Via Madonna d. Via 83
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
CATANIA - RANDAZZO ANGELO Largo dei Vespri 13
MASCALUCIA (CT) - INFORMATICA ETNEA Via Scalilla 2
MARSALA (TP) - RANDAZZO ANGELO Via Mazzini 170
MESSINA - RANDAZZO ANGELO Via Ghibellina 32
PALERMO - ELEKROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E
PALERMO - M.M.P. Via Simone Corleo 6
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via R. Settimo 55, Via Mariano Stabile 160/B1, Via G.B. Lulli 18
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
RAGUSA - HOME COMPUTER Via Galvani 29
TRAPANI - RANDAZZO ANGELO Via G.B. Fardella 29

TOSCANA:
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
AREZZO - SISTEMI INFORMATICI Via Piave 13
EMPOLI (FI) - WAR GAMES Via R. Sanzio 128
FIRENZE - ELETTRONICA CENTO STELLE Via Cento Stelle 5 A/B
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
GROSSETO - COMPUTER SERVICE Via Dell'Unione 7
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LIVORNO - FUTURA 2 Via L. Cambini 19
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISA - TECNINOVAS COMPUTER Piazza Guerrazzi 19/21
PISTOIA - PUNTO BIT Viale Italia 23
POGGIBONSI (SI) - COMPUTERMANIA Via Della Repubblica 133/137
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 7
PONTEDERA (PI) - MATEX Via Saffi 33
VIAREGGIO (LU) - GENIUS COMPUTER Via M. Coppino 113

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - ELETTRON MATTEUCCI Via Palermo 31
MERANO (BZ) - KONTSCHIEDER ERICH Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - RAMOZZI ROSSANA Via Porta S. Angelo 23

VENETO:
BASSANO DEL GRAPPA - COMPUTER SERVICE Via P. Girardi 16
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOPc/o C.C. I Giardini del Sole
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Via Europa 2 S.S. 53
MARGHERA (VE) - SME Via Orsato 5
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER SERVICE Via Sorio 102/A
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o C. GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
S.DONA' DI PIAVE (VE)-GUERRA COMPUTERS Via Battisti 53
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
TREVISO - GUERRA COMPUTER Piazza S. Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193
VERONA - COMPUGAMES Corso Cavour 5
VERONA - GUERRA COMPUTER Vicolo Volto S. Lucia 6
VICENZA - COMPUTER SERVICE Via Divisione Folgore 24

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TERMINATOR RAMPAGE

No! Niente a che fare con quel giochino in cui dovevate distruggere grattacieli con qualche nerboruto bestione (anche se visti i tempi che corrono non è da escludere un Jurassic Rampage con soli dinosaur... Ok, ok, la pianto). E sulla carta sarebbe uno dei migliori shoot'em up in soggettiva tridimensionale...

La storiella del gioco è davvero incasinata e ha naturalmente come protagonisti i viaggi nel tempo di Cyborg e umani dalla Los Angeles del 2029 a quella del 1984. Tutta colpa di Sarah Connor!

Bah! Detto in due parole qualcuno deve aver pasticciato col il tempo e la malvagia SKYNET che era stata distrutta nell'episodio precedente riappare come per magia! E per salvaguardare il proprio futuro ha la bella ideina di spedire nel passato un nuovo cyborg con due precisi obiettivi: impadronirsi della Cyberdine ed evolvere istantaneamente le sue attuali conoscenze con un bel download. Tutto questo per sterminare fin dall'inizio la Resistenza che tanto ha dato e dà fastidio.

E così un metanoide (detto così perché è di metallo, mica perché va a metano!) viene spedito nel 1984 e dopo qualche anno si impadronisce della Cyberdine e nel giro di pochi anni ancora scatena una guerra termonucleare nella quale la povera Sarah Connor ci lascia le penne. Fortunatamente (anzi, assai fortunatamente) John Connor stava sperimentando, con discreto successo, i campi del non-tempo (o qualche boiata del genere) e si rese conto subito dell'immediato pericolo: che l'umanità rischiava di essere sterminata ancora una volta! Fu così che decise e mise in atto l'unica cosa allora possibile: mandare nel passato il più valido dei guerrieri della Resistenza.

Costui, una volta nel palazzo della Cyberdine avrebbe trovato pronta una specie di armatura e una volgare pistola per difendersi dalle ordinarie difese elettroniche. Purtroppo la fretta gioca loro un brutto scherzo: il malcapitato guerriero emulo di Kyle Reese finisce un po' troppo nel futuro e il Metanoide ha già creato un mucchio di avanzatissimi droidi!

Per giunta costui può essere distrutto solo da un'arma superspeciale (completamente smantellata, ma ti pareva!) i cui pezzi si trovano in giro per i venti o trenta livelli della Cyberdine...

E così eccovi all'interno della fortezza armati di una banale Beretta e poche munizioni. Per fortuna la vostra armatura è davvero buona e offre una notevole protezione, che però andrà di volta in volta ripristinata tramite il raccoglimento di speciali kit di riparazione (disponibili in tre gradi di efficienza diversi, e lo stesso dicasi per i farmaci).

Infatti i nemici scherzano poco: dapprima troverete dei banalissimi Skimmers, droidi volteggianti che sparano a vista, oppure dei più temibili Seeker, palle d'acciaio che esplodono a pochi passi da voi. Sembra facile ma il problema è risparmiare i colpi e colpire a distanza, per evitare che qualche tacca di energia vada via lentamente, ma inesora-

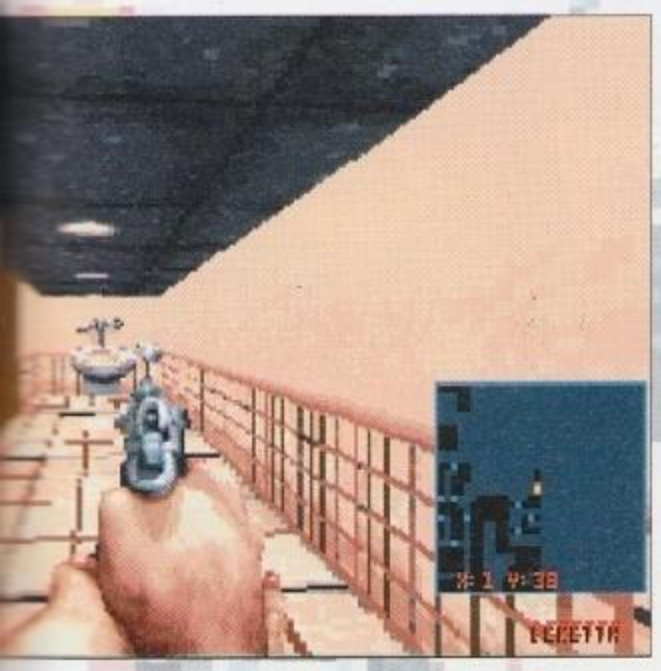
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

bilmente sotto il loro fuoco. Solo il ritrovamento della mitragliatrice Uzi vi darà qualche garanzia in più di sopravvivenza, ma si rivelerà ben presto un facile spreco di preziose munizioni. Già nel terzo livello farete conoscenza con i Terminator Infiltrator e allora saranno veramente cavoli amari tanto che solo la M16 Assault Rifle (reperibile nel quarto livello) vi permetterà di mettere da parte un



po' di proiettili per il futuro prossimo. Infatti non potrà aiutarvi neppure il ritrovamento dello shotgun (fucile a canne mozze senza autofuoco) vista la perenne scarsità di munizioni appositamente dedicate (okay! ne avete dodici, ne sprecate sette su un Infiltrator, ve ne restano cinque e poi che fate?).

L'estremo bisogno di setacciare ogni camera di ogni piano sarà ancora più evidente a partire dal quarto livello, ovvero quando l'accesso al sottopiano seguente sarà "restricted", in parole povere limitato ai possessori di una speciale carta magnetica, specifica per ogni piano.

Non parliamo poi dei livelli superiori, in cui fronteggerete tre versioni ancora più potenziate di tale droide, senza contare naturalmente IL metanoide che, tra l'altro, è armato di proiettili traccianti. Insomma: dura la vita degli eroi!

Ma a voi sicuramente non interessano le lunghe tribolazioni di un povero recensore e volete solo sentirvi dire quanto è bello questo gioco. Per cui passo anzitutto a citare alcuni particolari tecnici. In qualsiasi momento del gioco, premendo il tasto Escape si può accedere alla schermata delle opzioni che permette, oltreché di caricare/salvare, di modificare il livello di dettaglio.

E così i computer più lenti possono (e devono) beneficiare dell'eliminazione del texture su soffitto e/o pavimento. Un'ulteriore opzione definita impropriamente "dettaglio grafico" serve invece a definire la massima distanza visuale ma già al minimo è veramente molto alta. Inoltre la presenza della funzione "Lights" oscura ogni particolare a seconda della distanza (e dell'illuminazione del livello!) rendendo pressoché inutile l'utilizzo di una grande distanza visuale. (Del resto io giocavo con la minima e mi trovavo benissimo).

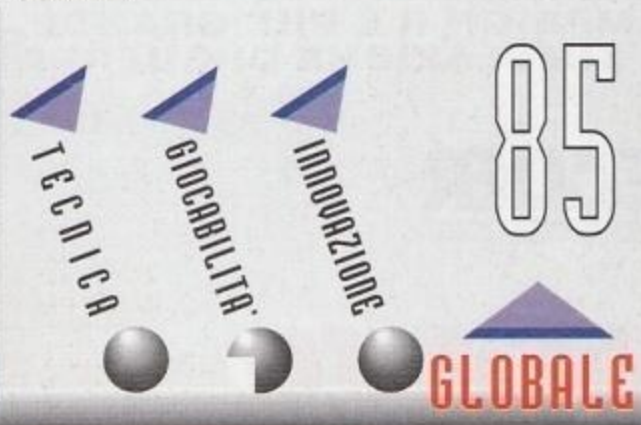
E adesso comincio a farvi sbavare: ho detto che dal terzo livello farete conoscenza con i Terminator Infiltrator. Bene, costoro hanno sembianze umane ma dopo qualche sonora mitragliata perdono parte del travestimento e scoprono la loro vera natura robotica. Inoltre, proprio come Schwarzenegger, si rialzano sempre, anche quando sembrano morti, se non si ha l'accortezza di continuare a mitragliare qualche secondo sul corpo finché non si sente l'esplosione definitiva! E che dire poi del quinto livello? Poliziotti maciullati un po' dappertutto, in alcuni casi addirittura con mosche che svolazzano attorno al corpo! Oppure monitor o televisori in funzione con piccole sequenze su video. E provate poi a sparare contro a qualche macchinario, computer o comunque a qualsiasi ostacolo: una favolosa pioggia di scintille accompagnerà i vostri colpi! Senza contare la distruzione dei nemici nei livelli più bui: noterete proprio l'alone dell'esplosione.

Beh, che altro volete sapere? Il mio parere è nel commento ma se badate solo all'aspetto superficiale e siete tipi veramente irriducibili questo potrebbe risultare per voi un grande sparatutto.

G.B.

PC

Wow! Mica male come tecnica questo Terminator Rampage! Non ho mai visto il precedente Terminator 2029 ma penso di non essermi perso molto, visto che ricordo una recensione non proprio entusiasta. Del resto le innovazioni sono comunque tutte davanti ai miei occhi. Quasi tutto è stato fatto per piacere: stanze e oggetti molto dettagliati, effetti di luce vari, esplosioni e scintille molto ben realizzate, effetti sonori più che realistici (anche se talvolta mancano di sincronia), ecc. Ma forse hanno sopravvalutato la normale pazienza dei videogiocatori... Mi spiego meglio: i designer della Bethesda Softworks devono essere tutti dotati della pazienza di Giobbe visto che ci propongono un frustrante girovagare per enormi livelli (e sottolineo enormi) con pochissimi bonus e un numero di nemici un po' scarso, ma più che sufficiente per lasciarvi sempre con l'acqua alla gola per quanto riguarda energia e munizioni. Detto in altre parole: ci ho giocato per due interi pomeriggi (o quasi) ma l'ho trovato molto spesso noioso e solo ultimamente, col ritrovamento dell'M16 Assault Rifle comincio a riconoscere in questo gioco quello che avrebbe dovuto essere fin dall'inizio: un coinvolgente shoot'em up virtuale alla Wolfenstein 3D. Bah! Detto tra noi: dato il dettaglio maniacale e l'utilizzo dell'intero schermo, superfluo quindi escludere a priori la stragrande maggioranza dei 386 (forse solo su un 40 MHz sarebbe accettabile). Del resto già sul mio 486/50 MHz non era proprio fluidissimo... Ma cosa vi aspettavate al giorno d'oggi? Siamo tutti qua che temiamo che i programmatori prima o poi passino al Pentium...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

50 YEARS OF GLOBAL CONFLICT

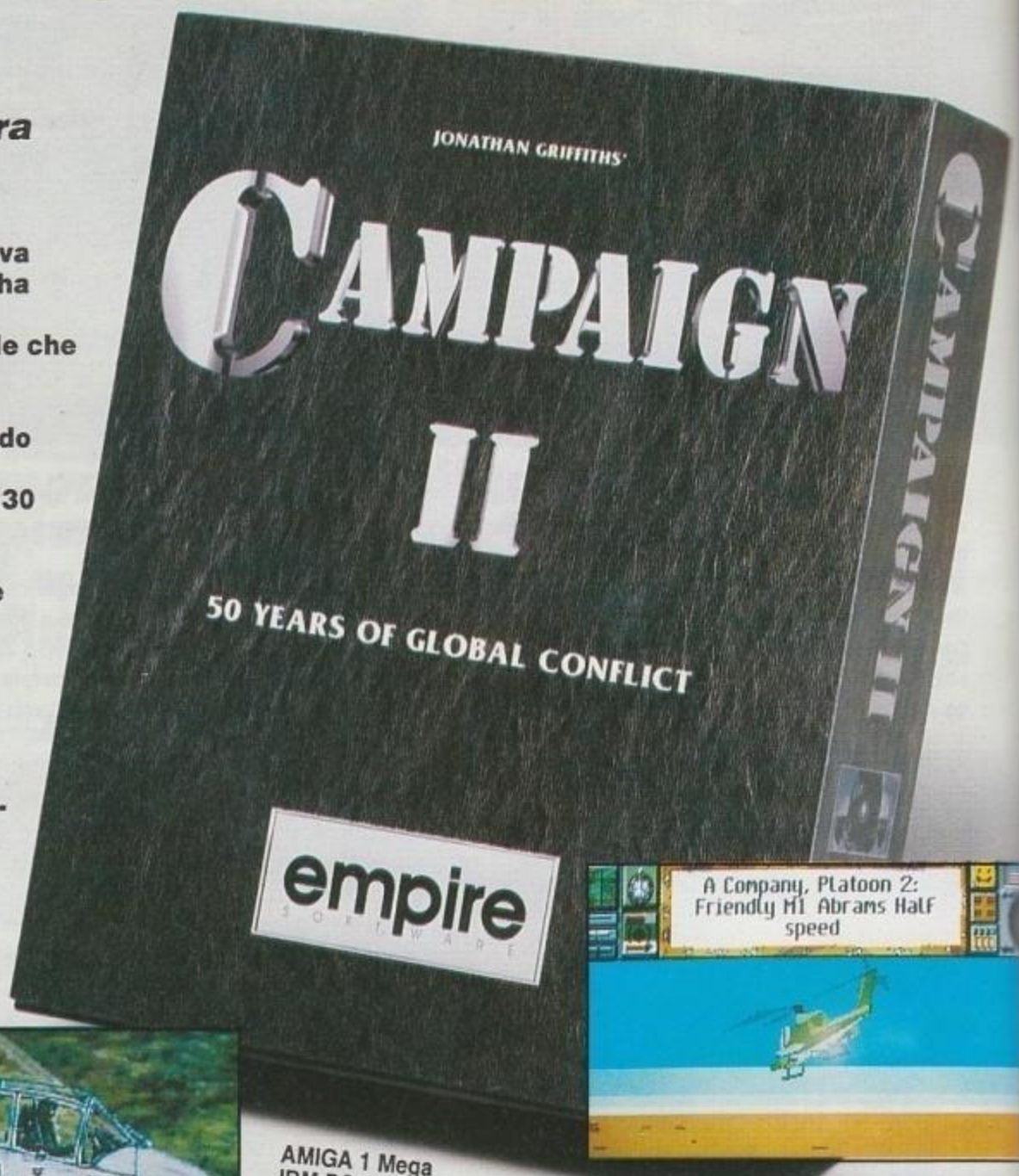
Campaign II heralds a new generation of War Simulations

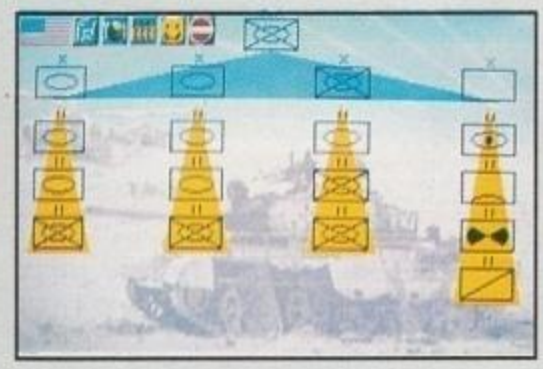
50 ANNI DI CONFLITTO GLOBALE
Campaign II inizia una nuova generazione di Simulazioni di guerra
con una profondità di gioco mai raggiunta prima e favolosa azione 3D in tempo reale.

La profondità di Campaign II viene fornita dalla nuova parte di strategia. Il consulente militare Wilf Owen ha travasato la sua esperienza da recenti conflitti nel mondo dei giochi da computer con un risultato finale che è più realistico che mai. Tutti gli aspetti che caratterizzano la gestione di un esercito sono stati considerati, cosicchè ora potete mettervi al comando di entrambi i contendenti, a qualsiasi livello della scala gerarchica militare. Sono stati inclusi più di 130 modelli delle più significative forze militari di 56 diverse nazioni degli ultimi 50 anni per avere una visione dei veri conflitti come la Corea, il Vietnam e l'Operazione Desert Storm.

L'azione viene visualizzata sotto forma di veloce grafica 3D se scegliete di accedere sul campo di battaglia in uno dei 152 mezzi militari messi a disposizione. Muovetevi con APC e Artiglieria Semovente, utilizzate armi che vanno da missili filo-guidati, razzi, missili a ricerca e mitragliatrici, supporti da agganci al laser e a ricerca, visori notturni e stabilizzatori di tiro.

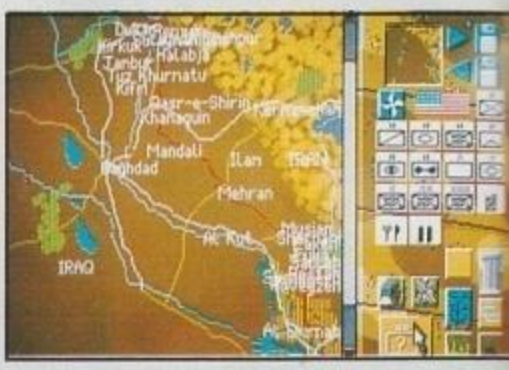
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO





AMIGA 1 Mega
IBM PC & Compatibile - 386
20 Mhz raccomandati
2 Mega memoria espansa
Disco rigido
MCGA, VGA 256 colori
ROLAND, SOUNDBLASTER

- **Campaign II è diventata la simulazione più completa con nuova strategia ad ogni livello della scala gerarchica militare, simulando così le autentiche situazioni militari.**
- **Sentitevi parte dell'azione, mentre volate su elicotteri in attacchi aria-terra o aria-aria.**
- **Disponete la fanteria animata durante duri scontri terrestri in un nuovo mondo 3D.**
- **Tutte le più moderne armi a disposizione: missili guidati, razzi, missili a ricerca, puntatori laser, stabilizzatori di tiro e visori notturni.**



CAMPAIGN ERA GRANDE - CAMPAIGN ERA COMPLETO
CAMPAIGN II É PIU' GRANDE, MIGLIORE ED É ...
LA SIMULAZIONE DI GUERRA DELL'ANNO!

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
157 - 821177

empire
SOFTWARE

CAMPAIGN WAS BIG — CAMPAIGN WAS GOOD
CAMPAIGN II IS BIGGER, BETTER AND QUITE SIMPLY
THE MILITARY SIMULATION OF THE YEAR!

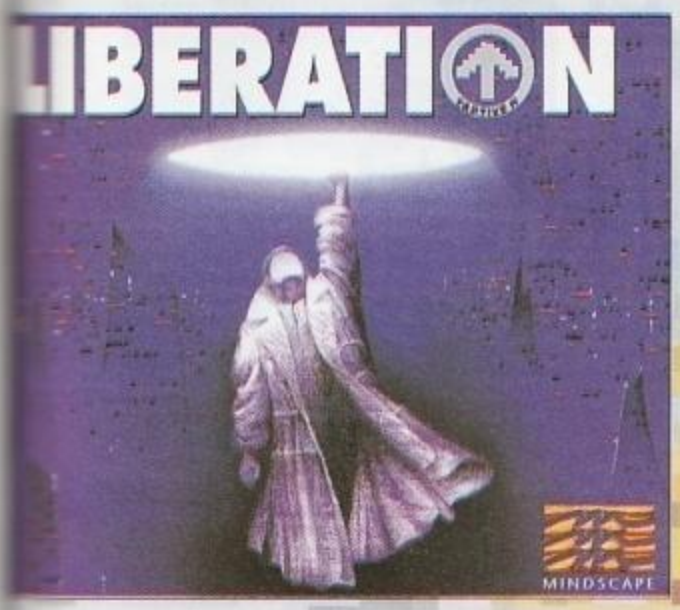
http://www.oldgamesitalia.net/

nchley, London N12 0DA. Telephone: 081-343 9143
Empire Software is a r
© 1993 Empire Software Jonathan Griffiths

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

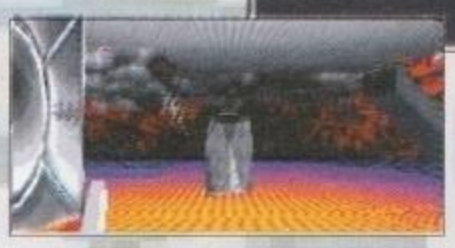


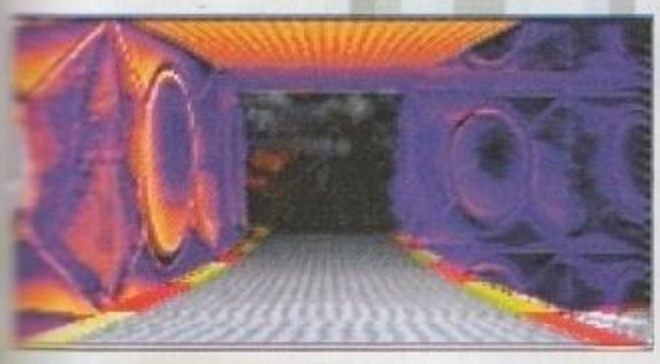
"Ragazzi, io devo correre dal grafico. Tu Paolo scrivimi la recensione Marco hai finito quella strisciata? Mirko mi raccomando quelle foto per stasera Alex mi serve un attimo il Macintosh ma quel pony che deve arrivare quando arriva!? Roooooooby! Chiama Bellafante, digli che sto arrivando! Bhè, ragazzi, io vado..." UFFF, CHE LIBERAZIONE!

Tempo fa vi avevamo già parlato di Liberation, ovvero del seguito ufficiale di Captive, ad opera di quel geniaccio di Tony Crowther (un nome che fa sobbalzare il cuore di tutti i vecchi sessantaquattristi come me, ma non è il caso di perdersi in inutili ricordi, visto che lo spazio a mia disposizione è quello che è). E certamente vi avrà colpito l'ambientazione futuristico-cyberpunk (niente a che vedere con il discutibile titolo della Core) di tutta la realizzazione. Bene, finalmente il titolo è arrivato, con tanto di intro animata e di musiche su tracce audio (grandiose). Ma entriamo nel vivo della trama...

Inutile dire che ci troviamo nel futuro, in quel futuro informatizzato e robotizzato, dove per spremere un'arancia si deve usare un'apparecchiatura apposita allocata in cucina, e dove per avere accesso al bagno si rende necessario fare scorrere un tesserino magnetico nel relativo lettore. Ebbene, in un mondo siffatto, è logico che tutti i mestieri più pericolosi siano stati affidati alle macchine e ai cyborg, e come è giusto aspettarsi, tra gli incarichi in questione c'è anche quello dei poliziotti. Se a questo punto, pensando - che so- a Robocop, tutto ciò vi lascia un'impalpabile sensazione di déjà vù, leggete ciò che segue: alcuni civili sono morti durante gli interrogatori (avranno usato degli ED209 come aguzzini...), e voi venite per caso a conoscenza della cosa (il governo aveva messo tutto sotto silenzio). Chiaro, a questo punto, che a voi spetta proprio il compito di raggiungere gli ultimi prigionieri per liberarli, onde evitare che soccombano al primo terzo grado.

Per fare ciò avete a vostra disposizione quattro cyborg, all'inizio armati di una sola pistola ciascuno, anche se procedendo col gioco è possibile migliorare questa situazione. Vivrete questa avventura in prima (quadruplice) persona, visto che i quattro membri della squadriglia si muovono tutti nella stessa direzione, e per vedere dove andate potrete contare su una finestra grossa circa un quarto dello schermo (ma posta al centro del medesimo). La grafica fa larghissimo uso del texture mapping, e il sonoro cambia a seconda della situazione in cui vi trovate (ovvero va a caso: cosa c'entra una musica incalzante modello film dell'orrore, mentre state perquisendo una camera da letto dove non c'è anima viva?). Uccidendo i nemici che vi trovate di fronte, infine, è possibile raccogliere ciò che essi vi lasciano in eredità: armi più potenti, tessere magnetiche, ecc ecc. Buona fortuna!



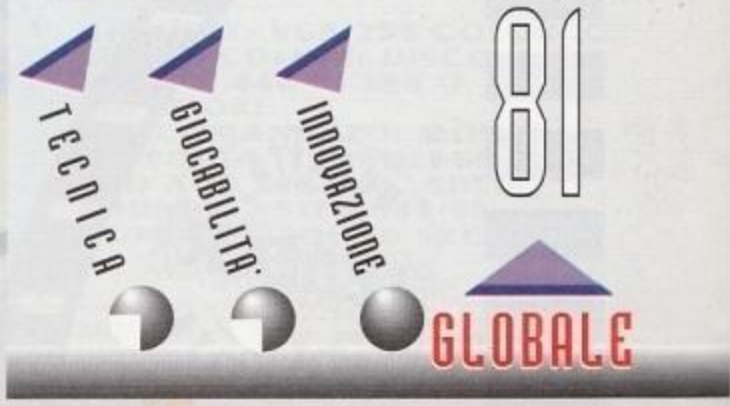


Paolo Besser

CD32

Quanto lo abbiamo aspettato... Doveva essere il titolo che avrebbe lanciato definitivamente il CD32 nell'olimpo dei videogiochi... E invece è un normalissimo gioco di esplorazione, dove a farla da padrone è la struttura dedalica dei luoghi da esplorare: praticamente, prendete Maze Mania per C16 ed elevatelo al cubo, mettetegli una visuale in prima persona, et voilà, con qualche nemico in più avete ottenuto Liberation.

Naturalmente il tutto non si esaurisce qui, ci mancherebbe altro: l'atmosfera è adeguatamente ricreata dalle musiche e dalla sensazione di frenesia che il gioco riesce a regalare durante le esplorazioni, ma questo perseverante vagare senza meta apparente è qualcosa di micidiale: uccide la voglia di giocare come nessun altro elemento al mondo. La qualità grafica non è poi equidistribuita: ci sono locazioni dove i colori sembrano messi lì da un daltonico, ed altri dove invece passerei l'intera giornata ad ammirare ciò che ho di fronte. Nel complesso, però, mi aspettavo di più: sono convinto che giochi come Total Eclipse e Castle Master abbiano fatto il loro tempo, e non venitemi a dire che questo Liberation non ha preso niente da loro! Poi l'area di gioco: è esageratamente vasta, in netto contrasto con la piccola porzione di schermo con la quale potete interagire. Il gioco ci guadagnerà anche in velocità, non lo metto in dubbio, ma io non voglio diventare ancora più miope di quello che sono, perché qualcuno vuole farmi giocare in un francobollo. Insomma, nel complesso ci troviamo di fronte ad un gioco decisamente "particolare". Non brutto, ma nemmeno eccelso: piacerà sicuramente a tutti i patiti dell'esplorazione e a tutti coloro che non amano pigiare all'impazzata il tasto fuoco. Ma non posso garantire per tutti gli altri. Prendete dunque questo giudizio con le molle, per altri potrebbe essere un capolavoro, e mi va anche bene, ma a me i giochi del tipo "bello, giocaci tu", non sono mai andati particolarmente a genio.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA
S COME...SIERRA!

Come in un film, meglio che in un film...

LE "PICCANTI" E SENSUALI AVVENTURE D'AMORE E DI SPIONAGGIO DI **LARRY**, UN PLAYBOY RICCO DI CHARME E SEMPRE CIRCONDATO DA MAGNIFICHE RAGAZZE.

ANCHE NEL QUINTO EPISODIO DI QUESTA INCREDIBILE SAGA, **LARRY** E' AFFIANCATO DALL'AGENTE SEGRETO PIU' SEXI DELL'FBI, **PASSIONATE PATTI**.

IL LORO COMPITO E' QUELLO DI INTRODURSI NELL'ORGANIZZAZIONE DELLA PORNPROD CORP., CASA PRODUTTRICE DI FILM PORNO, E INCASTRARE IL PROPRIETARIO.

PC L. 99.900

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC
RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO, 286 O SUPERIORI. RACCOMANDATO: MOUSE. SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB ROLAND MT-32/LAPC-1/CM-32L, SOUNDBLASTER.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992.

CADARIO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

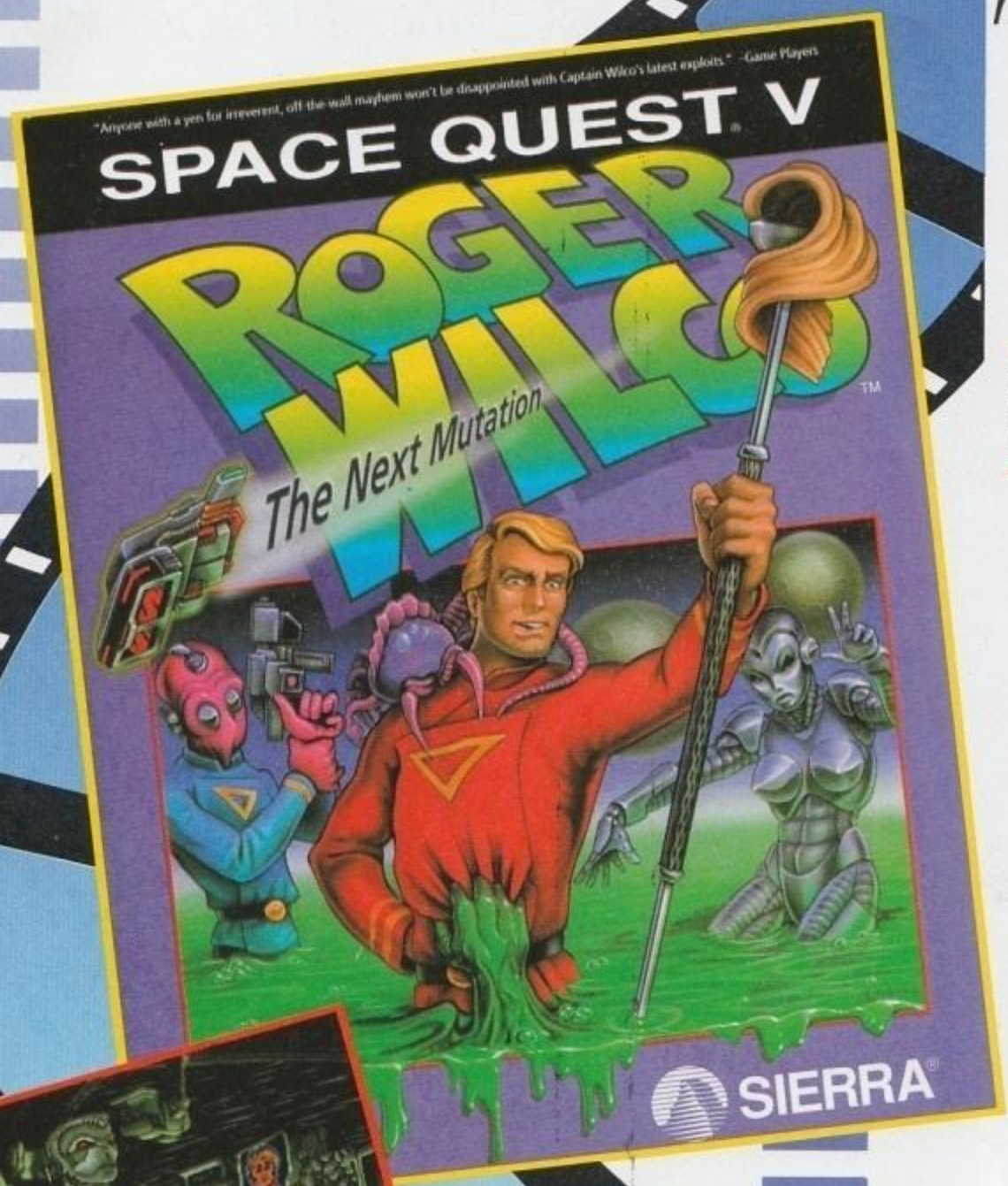
http://www.oldgamesitalia.net/

A COME AVVENTURA

S COME...SIERRA!

CADARIO

Come in un film,
meglio che in un film...



QUINTO EPISODIO DELLE AVVENTURE DI **ROGER WILCO** L'EROE SPAZIALE PROTAGONISTA DELLA SAGA "SPACE QUEST".

CALATI NEI PANNI DELL'INTREPIDO CAPITANO "**ROG**" WILCO E COMBATTI CONTRO ORDE DI TEMIBILI MUTANTI SPAZIALI, PIETRE ASSASSINE E ANDROIDI ASSETATI DI SANGUE CHE VIAGGIANO INDISTURBATI NELLA GALASSIA.

IL TUO COMPITO CONSISTE NELL'EVITARE CHE QUESTI PERSONAGGI COMPROMETTANO LE SORTI DELL'UNIVERSO DANNEGGIANDO IRREPARABILMENTE L'EQUILIBRIO ECOLOGICO.

NON MANCANO LE INNUMEREVOLI SITUAZIONI COMICHE TIPICHE DELLA SERIE.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

L. 109.900

PC

RICHIEDE: VGA 256 COLORI O EGA 16 COLORI; DISCO RIGIDO, 640 K, 286 O SUPERIORI.
RACCOMANDATO: MOUSE.
SUPPORTA: THUNDERBOARD, PRO AUD SPCTRM, ADLIB, SOUNDBLASTER, MT-32 COMPACT, SOUND SRC.

QUALITA' LEADER GARANTITA

CHIAMATA GRATUITA NUMEROVERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE

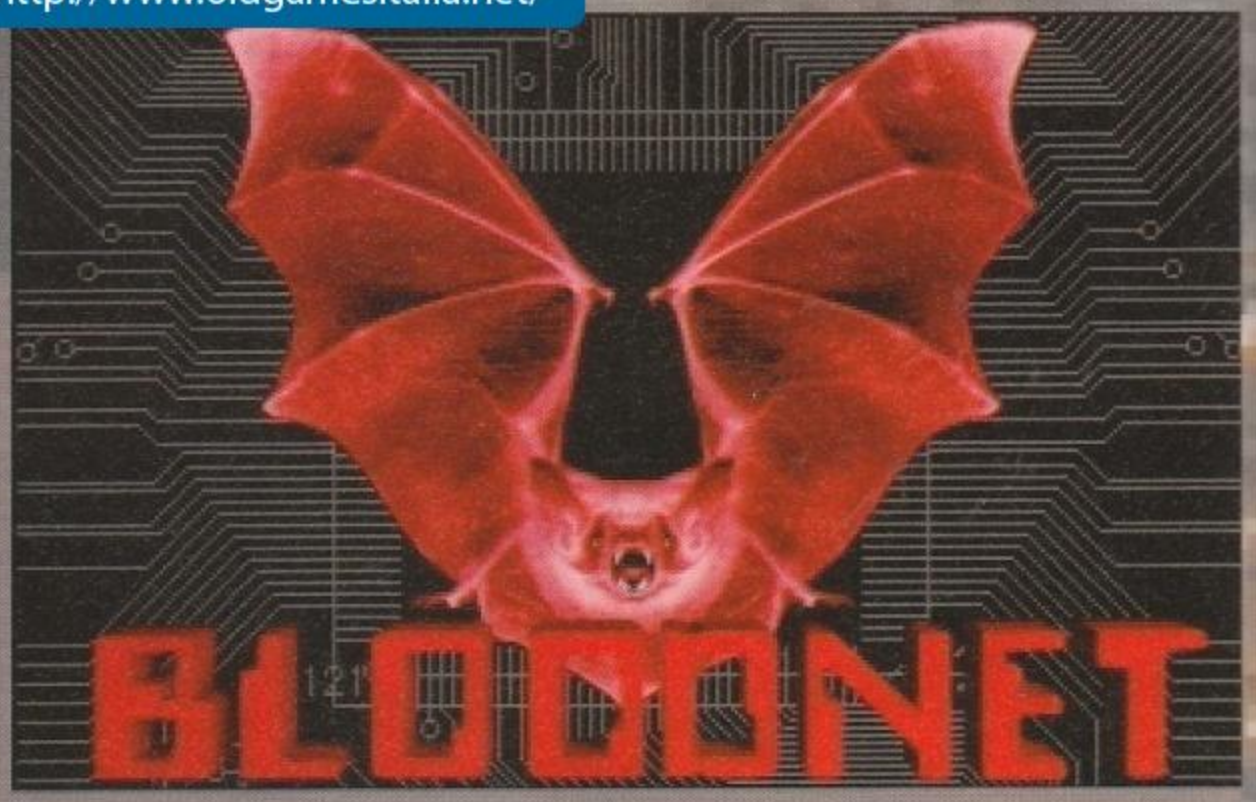
SIERRA® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SIERRA ON-LINE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © Sierra On-Line, Inc. 1992

tti originali con il programma e il manuale in italian

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Lontano dal conformismo che attanaglia la nostra società, ai margini di una città perduta si trova una dimensione dove l'uomo riesce a cogliere il fluire dei pensieri, dove lo scintillio dell'attimo diventa eterno, un luogo in cui il tempo e lo spazio s'incontrano in un intreccio di forme del tutto irrazionali. E' questo il mezzo attraverso il quale l'uomo può uscire dal grigiore quotidiano e immergersi nel mondo dell'irrealtà, per varcare così i confine del cyberspazio...

Siamo alle solite! Anche stavolta non ho resistito all'insana tentazione di scrivere un cappello strampalato, una sorta di mini flusso di coscienza che introduca il lettore in una maniera un po' differente (alternativa oserei dire) all'interno della recensione vera e propria... Cercare di descrivere in poche righe l'ambientazione del gioco attraverso l'interiorità del personaggio, riconducendo quindi il tutto ad una sorta di spaccato psicologico del protagonista è una cosa che in qualche modo mi esalta (magari a voi no, anzi a proposito sono dispostissimo ad accettare critiche ed eventuali polemiche derivanti dall'argomento) perché consente a mio parere di elevare ulteriormente la natura stessa del videogioco. Sono pazzo?!? Forse... E dopo questo interrogativo che con eufemismo definirei esistenziale, passo finalmente a parlare di questa nuova tetra avventura dinamica targata Microprose che forte del successo riportato con Rex Nebular e Return of the Phantom sembra ormai trovare in questo genere una buona alterativa a quello che da sempre l'ha vista regina: le simulazioni.

In un futuro non ben specificato la città di New York, una volta centro principale dell'opulenza mondiale, appare straziata da una corsa verso il progresso sempre più smodata; la grande mela è ormai ridotta a un ghetto in cui il degrado e la povertà sembrano essere gli unici elementi superstiti di una società un tempo così rigogliosa.

In una dimensione di vita del tutto simile a quella riportata in Blade Runner, gli essere umani appaiono sempre più integrati con i "replicanti" (per usare appunto un termine del mitico Philip K. Dick autore di "Cacciatore di Androidi" da cui Scott ha tratto il suo capolavoro) e la differenza fra loro si rivela sempre più sottile. Gli uomini, per sfuggire dalla tristezza del mondo reale si rifugiano nei fantastici meandri dei mondi virtuali del cyberspazio, che appare purtroppo monopolizzato da alcune multinazionali quali la TransTech. Come avrete ormai intuito, l'atmosfera è del tutto simile a quella dei più classici racconti cyberpunk, con l'aggiunta di un elemento veramente originale che lega questo genere con quello horror: i vampiri. Eh sì, vampiri che dilagano sempre di più nella città, lasciandosi dietro una macabra scia di morte. Questi vili esseri oltre ad essere assetati di sangue lo sono anche di potere, infatti la loro ambizione è quella di assumere il controllo totale del mondo virtuale e reale...

Era una fredda serata di solitudine e Ransom Stark (questo il nome del protagonista) se ne stava seduto a bere un drink nel suo locale preferito: l'Abyss. Ad un tratto una donna, che sedeva nella parte opposta del locale iniziò a fissarlo e subito dopo si alzò per recarsi verso di lui. Si presentò a Ransom con il nome di Melissa Van Helsing e ingaggiò il nostro prode eroe per recuperare del materiale piuttosto compromettente riguardante l'attività svolta da lei a da suo padre. Insomma, per farla breve, dopo pochi giorni Ransom si recò a casa della donna per consegnarle il materiale scottante e per riscuotere il suo compenso, quando scoprì che Melissa e suo padre Abrhamm erano dei vampiri in piena regola e che l'avevano incastrato. A questo punto il giovane Ransom venne morso da quel putrido vampiraccio di Abrham, ma riuscì miracolosamente a scappare tirandosi dietro gli accidenti dei due succhiasangue.

Come tutti ben sapete, quando un uomo viene morso da un vampiro, automaticamente diventa anche lui un pallido seguace di Dracula con tanto di canini appuntiti, ma nel caso di Ransom le cose andarono diversamente; la fortuna volle che il nostro prode eroe non fosse completamente umano, ma avesse una parte di cervello ricostruita con materiale elettronico, evitandogli così di diventare un vampiro a tutti gli effetti, conservando al tempo stesso quel minimo di umanità che gli permettesse di combattere questi terribili nemici.

Ed è proprio qui che comincia la vostra avventura, dovrete infatti evitare che la banda di vampiri si impossessi della città e del mondo intero e ritornare ad essere voi stessi.

Già dalle prime battute non vi sarà difficile immergervi nell'atmosfera dalle tinte decisamente cupe che il gioco propone, questo grazie soprattutto alla grafica realizzata in maniera davvero magistrale. Penso inoltre che la trama si riveli in maniera particolare uno dei punti cardine dell'avventura, perché condita e abbondantemente infarcita di elementi curiosi e interessanti come la realtà virtuale (ormai sulla bocca di tutti) e la sempre dibattutissima problematica uomo-macchina proposta in tanti film di fantascienza, senza contare il sapiente mix cyberpunk-horror.

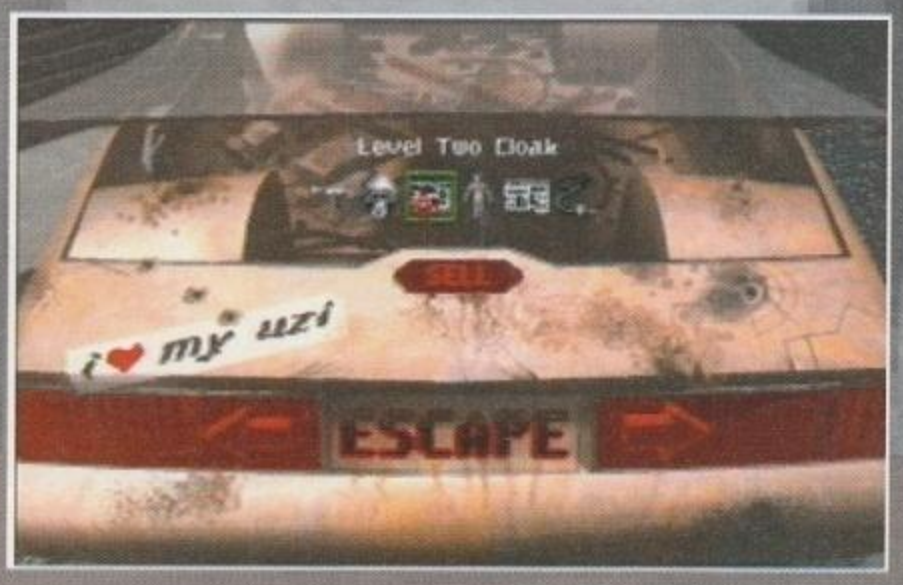
Come vi dicevo prima, la grafica risulta molto suggestiva soprattutto perché ogni locazione è rappresentata da una differente angolazione, tecnica questa tanto cara a quei programmatori che vogliono avvicinare il mondo dei videogiochi a quello del cinema.

Trattandosi poi Bloodnet di un'avventura grafica in piena regola appare molto importante soffermarsi sul tipo di interfaccia utente implementata. Dunque, quest'ultima è abbastanza particolare e a mio

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



parere non molto pratica. Spostandovi con il cursore nella parte superiore dello schermo appare una barra costituita da icone simile (anche se solo in apparenza) a quella delle avventure Sierra; essa è costituita da sei grandi icone che vi permettono d'interagire con l'ambiente in cui vi muovete. Il fatto che io consideri questo tipo di interfaccia poco pratica e maneggevole è consequenziale al fatto che ogni icona presenta un sottomenu grazie al quale potrete scegliere l'azione da compiere. L'icona che rappresenta una pistola vi consente di attaccare in maniera differente i vari personaggi che incontrerete all'interno dell'avventura. Potrete infatti morderli (da buon vampiro il morso si rivela una delle vostre armi preferite), attaccarli con le armi o assalirli semplicemente. Attenzione però: ogni volta che ucciderete una persona utilizzando il morso del vampiro decrescerà il residuo di umanità che rimane in voi, rappresentato da una barra verde presente sotto le varie icone. Sempre riguardo questo particolare, nella parte destra dell'interfaccia è presente un'altra barra di colore rosso che indica la vostra... sete di sangue. Quando questa raggiungerà il livello massimo sarete costretti a uccidere una persona, perdendo così parte della vostra umanità residua.

Se invece volete avere una descrizione del luogo in cui vi trovate dovrete cliccare due volte velocemente sullo sfondo così come se desiderate osservate un oggetto dovrete cliccare due volte su di esso. Altra icona importante è quella che vi permette di accedere nel cyberspazio per esplorare così un mondo diverso e completamente fuori dal reale.

Risulta ugualmente molto interessante l'opzione che vi consente di accedere alla parte elettronica del vostro cervello dotata di memoria e chip vari che potrete tranquillamente sostituire con quelli che avrete l'opportunità di acquistare durante il corso dell'avventura.

Abbiamo poi l'icona dei salvataggi e quella che vi permette di rivedere tutti (proprio tutti!) i dialoghi intrapresi con i vari personaggi. Veramente molto utile è invece l'opzione presente all'interno dell'icona View grazie alla quale potrete accedere alla piantina della città e quindi spostarvi velocemente da un locazione all'altra senza perdere troppo tempo in lunghe e spesso inutili peregrinazione.

Ho precedentemente accennato alla scarsa elasticità di questa interfaccia, e questa emerge soprattutto quando accediamo all'inventario. Per fare ciò è infatti necessario posizionarsi con il mouse nella parte inferiore dello schermo e cliccare in modo che appaia il faccione del vostro bel personaggio o degli altri uomini che avete arruolato nel vostro esercito personale. Cliccando sull'icona del viso del personaggio accederete a una finestra grafica che vi indica le sue potenzialità fisiche, mentali etc. Da qui potrete finalmente avere accesso all'inventario degli aggetti raccolti. A questo punto la domanda è la seguente: "Non è questo un cammino LEGGERMENTE tortuoso per accedere agli oggetti che possiedete?!?" - "Visto e considerato poi la frequenza con la quale si compie questa operazione?".

Interessante invece la possibilità di arruolare un esercito personale di persone reclutate nei vari bassifondi della città, tetri personaggi che ricercano pace e giustizia, ma che non disdegnano i metodi duri per arrivarci. Il controllo di questi personaggi avviene in maniera del tutto analoga a quella di Ransom.

E con questo chiudo l'analisi dei tratti salienti del gioco e passo al commento...

Daniele "Dielle" Lepido

PC

Questa avventura mi ha lasciato abbastanza perplesso in quanto presenta degli aspetti che dal punto di vista del giudizio sono assolutamente contrastanti; vi sono infatti lati del gioco decisamente positivi, come l'ottima grafica e la trama ben strutturata, che si scontrano con un'interfaccia di interazione incredibilmente limitante e macchinosa, che pesa notevolmente sui livelli di giocabilità e interattività complessivi della realizzazione.

Da apprezzare a fondo è invece l'atmosfera tetra che riesce a coinvolgere il giocatore fin dall'inizio. Meno accattivante nel suo complesso il sonoro che si rivela abbastanza ripetitivo e in generale piuttosto scarno, con la sola eccezione di alcuni effetti digitalizzati di rilievo quali la risata malefica che emettete quando utilizzate il morso del vampiro per uccidere qualcuno.

Abbastanza interessanti gli enigmi che risultano di media difficoltà, direi quindi ben calibrati, anche se a mio parere un po' troppo legati alle relazione tra i vari personaggi e troppo poco connessi alle azioni vere e proprie compiute dal protagonista.

Un'avventura per certi versi atipica ed estremamente affascinante, penalizzata dai difetti precedentemente trattati, ma non per questo da non prendere seriamente in considerazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

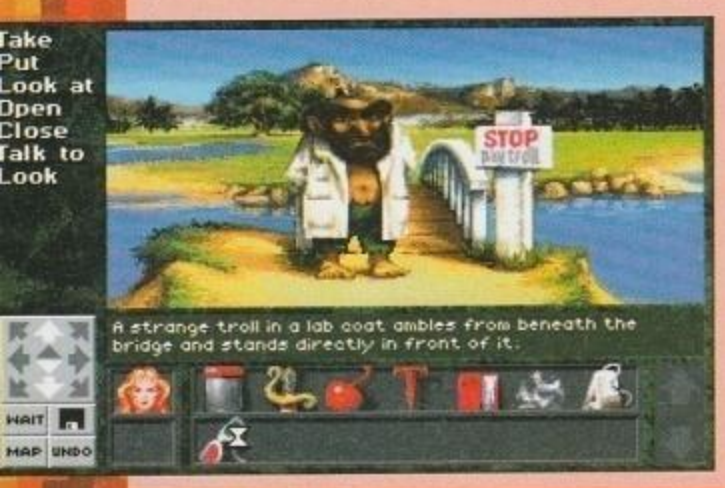
COMPANIONS OF XANTH™

Allora, questa è un'avventura fantasy. Il gioco, naturalmente, inizia con voi seduti al vostro tavolo davanti a un PC e a una ricca raccolta di matite. C'è forse qualcosa che non va? Non avete alcuna raccolta di matite? Non ne dubito, è chiaro: vi sto parlando di ciò che si vede dentro il monitor, non fuori. E' perlomeno insolito che un'avventura fantasy inizi in siffatta guisa, ma la Legend ha voluto così.

Il personaggio, cioè voi, è un ragazzino come tanti, nomato Dug: un tipetto disincantato che non crede alla magia. E' stato appena piantato dalla ragazza, e riceve la telefonata di un amico vagamente invadente che vuole a tutti i costi rifilargli un gioco. Ma no, che sbadato: non un gioco, bensì IL Gioco, con tutte le varie maiuscole. Naturalmente questo Gioco sarebbe Xanth, e direi che si sente in giro odor di Legend, non siete d'accordo?

Proseguiamo: il programma, una volta caricato, trasforma il monitor in un ponte con il mondo di Xanth, cosicché Dug inizia a giocare per il semplice motivo che non c'è altro da fare in casa. Sul video appare un cordialissimo elfo che spiega tutte le regole, poi il gioco inizia con la selezione di un compagno d'avventura tra quattro possibili: un'elfa occhialuta col suo gatto, una centaura col potere della levitazione, una principessa serpente in forma umana e una demonessa sensuale e traditrice. Bell'ammasso, non trovate?

Leggo un po' d'informazioni e peculiarità sulle quattro, poi scelgo la piccante demonessa, tutto lieto che ci sia qualche personaggio un po' malizioso e imprevedibile dopo tanti "buoni" caramellosi e amorfi.



Legend, Legend. La si vede spesso in questi ultimi giorni, non pensate? L'ultimo titolo ha avuto tempo fa la sua brava anteprima, ed eccola trasformata in realtà sui vostri monitor. Il problema, casomai, è l'esatta definizione di realtà...

Bah, dieci minuti dopo riparto con la principessa, per un motivo nient'affatto divertente che non vi spiego, ma che non dipende proprio dall'infida demonessa e che non è neppure un errore. La principessa, tra l'altro, è nomata Naga, e senza nemmeno aver letto le spiegazioni avevo capito subito che ci sarebbe stata qualche relazione con i serpenti: Nag è infatti il nome di un serpe nel Libro della Giungla di Kipling. Detta principessa è poi la biondona strabica cum spada in mano sulla confezione, la cui metà inferiore del corpo ricorda un po' certi disegni di Vallejo.

Ma basta con le divagazioni culturali: passata la prima prova (finora è stato tutto aperitivo), apparirà una sequenza grafica digitalizzata dove voi avrete la forma di un monitor perché non credete alla magia del luogo. Camminerete a fianco alla principessa vestita con una specie di abito da sposa, mentre incontrerete un'altra avventuriera, una ragazzina nomata Kim, che sarà vostra antagonista per il Premio finale. Le cose si complicano!

Ci sono due demoni, uno dei quali ha la passione dei giochi di parole, che combattono tra loro per decidere se a Xanth dovrà regnare o meno la magia. A seconda che il premio sarà raggiunto prima da Dug o da Kim, si segnerà il destino di Xanth. Mi piace un po' di sana rivalità, proprio!

E finalmente potrete iniziare l'avventura: ogni tanto, intermezzi disegnati (con i due demoni) e digitalizzati (con Kim) vi aggiorneranno sul vostro progresso. La tappa più notevole è forse che diventerete una persona vera nelle scene digitalizzate perché avrete finalmente iniziato a credere a Xanth, cosicché non sarete più costretti ad apparire come un monitor volante.

Com'è concepita, adesso, l'avventura? Dovete sapere che non si scosta dai classici dettami, ma peraltro impiega forti dosi di umorismo basato tutto sul gioco di parole o di pronuncia (inglese, naturalmente). Eccovi alcuni esempi, citati in modo da non dare soluzioni.

Innanzitutto, a un certo punto vi troverete davanti a una porta socchiusa (door ajar). Dopo averla aperta, ed è qui il problema, scoprirete che si trattava solo di un vasetto (a jar).

Ancora, presso un lago di lava emergerà un uomo di lava, definito anche uomo di fuoco (fireman); naturalmente avrà un vistoso cappello da pompiere (fireman, appunto).

Infine l'ultimo, giocato su un caso ormai famoso nel mondo fantasy. C'è un ponte vigilato da un troll che chiede il pedaggio, e accanto al ponte figura, ben visibile, "Pay Troll", cioè "paga il troll", con ovvio richiamo al "toll", il pedaggio. Quest'ultimo, secondo me, è il più simpatico.

Una cosa davvero strana di Xanth è che a un certo punto vi troverete alle prese con una vera marea di giochini da risolvere. Vi capiterà di dover spostare tot fiammiferi per formare tot quadrati partendo da disposizioni date, oppure di combina-

http://www.oldgamesitalia.net/

re pentomini per riempire rettangoli di varie forme, oppure ancora di muovere figure a incastro come nel gioco del quindici. Dulcis in fundo, dovrete pure essere bravi ad anagrammare le parole inglesi per ottenere, aggiungendo un'altra lettera, altre parole. Per fortuna le troverete in un librone digitale che potrete consultare liberamente.

E questo è più o meno tutto ciò che vi potrebbe interessare. L'interfaccia di gioco, infine, è pilotata via mouse, vi mostra, com'è ovvio, la visuale esterna, e ci sono alcuni verbi basilari sulla sinistra, poi appare in basso l'inventario e subito sopra la frase dell'azione che si sta compiendo. Se l'azione è ammissibile, ma potrebbe anche non aver successo, sarà scritta in bianco, mentre se apparirà in grigio non sarà fattibile. Alla visuale esterna sarà possibile sostituire la mappa automatica, scorrevole a icone, che si rivelerà utile in una sezione davvero labirintica.

Il vostro compagno d'avventura (ma potrete averne anche due), sarà a vostra disposizione in apposite scene di dialogo per fornirvi aiuti e suggerimenti, e già che ci sono vi avverto che in quest'avventura l'uso dei testi è massiccio: a quanto pare la Legend è generalmente verbosetta. La configurazione? Sorpresa! Va bene pressoché qualsiasi PC un po' aggiornato, e ci voleva proprio dopo un altro gioco orribile che ho dovuto recensire e che chiedeva un PC astronomico. Ma il commento aspetta: non lasciatevelo sfuggire!

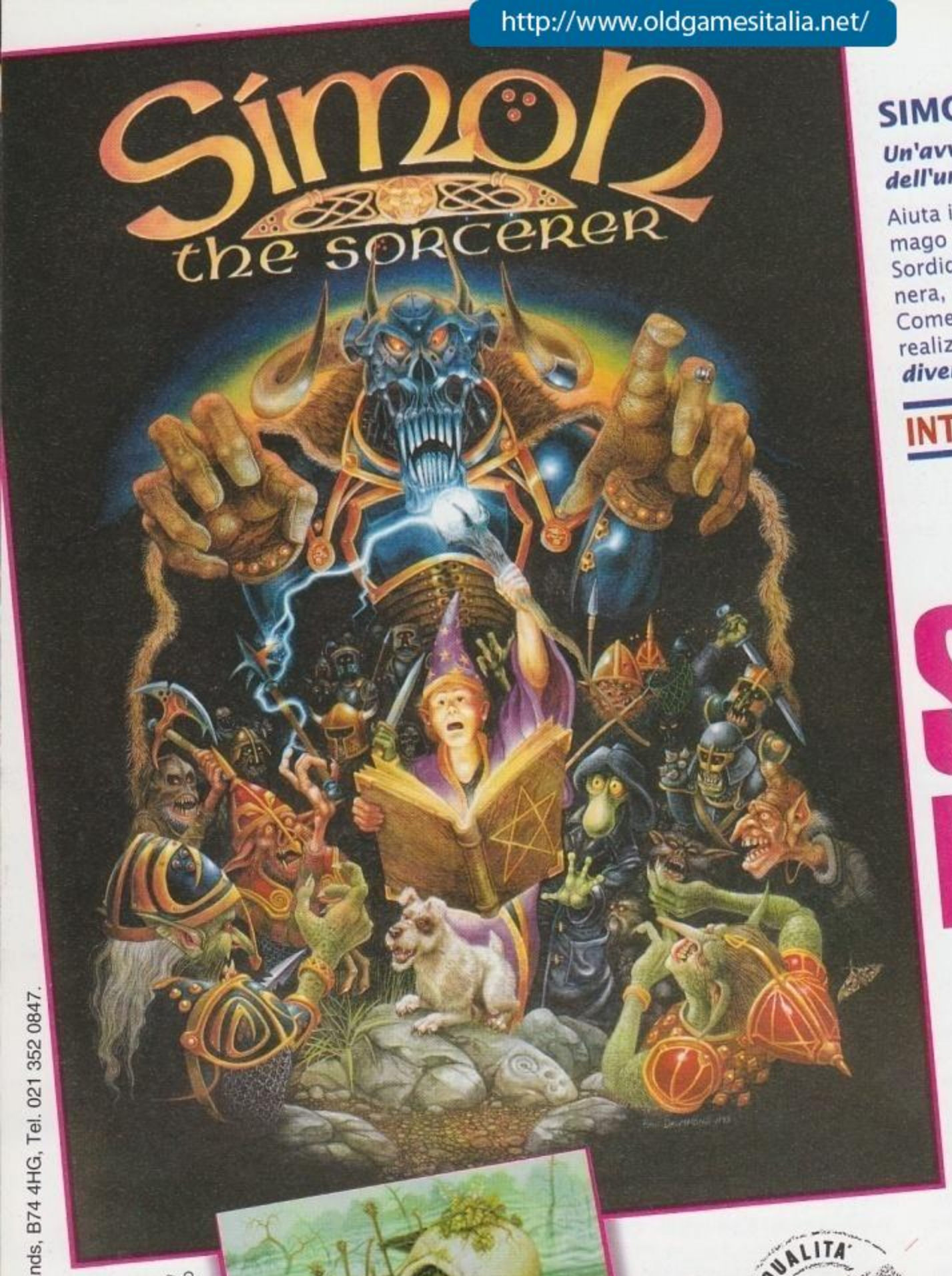
Will

PC

Su COX si devono dire due cose: non vi conviene giocarci se non conoscete bene l'inglese, e anche in tal caso non dovete aspettarvi la sfida definitiva al vostro potere d'avventuriero. Per valutare in modo equanime questo gioco serve una mente davvero aperta, dato che molti lo giudicheranno una stupidata per il suo massiccio uso di giochi letterali un po' discutibili. Può essere: per quanto mi riguarda la cosa più stucchevole è la sezione di giochini e indovinelli, alcuni dei quali davvero stupidi, che avrebbe potuto essere riempita con problemi veri e propri. Per questo motivo vi sconsiglio l'acquisto di COX se non siete persone di spirito, dato che alcuni problemi vi faranno davvero disperare per la loro logica. Il secondo problema è finanche più grave: l'ho finito in una mattinata. Oh, certo, sono un avventuriero molto esperto, ma dubito che possa impegnare chiunque più di una settimana. Potremmo dire che ci sia un bel supporto sonoro e grafico (con varie sequenze digitalizzate), certamente, però la voluta stravaganza di quest'avventura secondo me è un boomerang. Fate la vostra scelta, amici lettori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SIMON THE SORCERER

Un'avventura all'insegna dell'umorismo e della comicità.

Aiuta il simpatico Simon a salvare il mago Calypso dalle grinfie del perfido Sordid il quale, con l'aiuto della magia nera, vuole conquistare il mondo. Come premio per il tuo coraggio potrai realizzare il tuo più grande sogno: ***diventare un infallibile mago.***

INTERAMENTE IN ITALIANO

SIMON IL MAGO

GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

QUALITA' LEADER GARANTITA

AMIGA (1 Mega), AMIGA 1200
Richiede: mouse.
PC
IBM PC e 100% compatibili; MS-DOS 3.2 o superiore.
Schede grafiche: VGA/MCGA 256 colori.
Richiede disco rigido.
Raccomandato: mouse.
Supporta tutte le principali schede sonore.

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

adventure soft

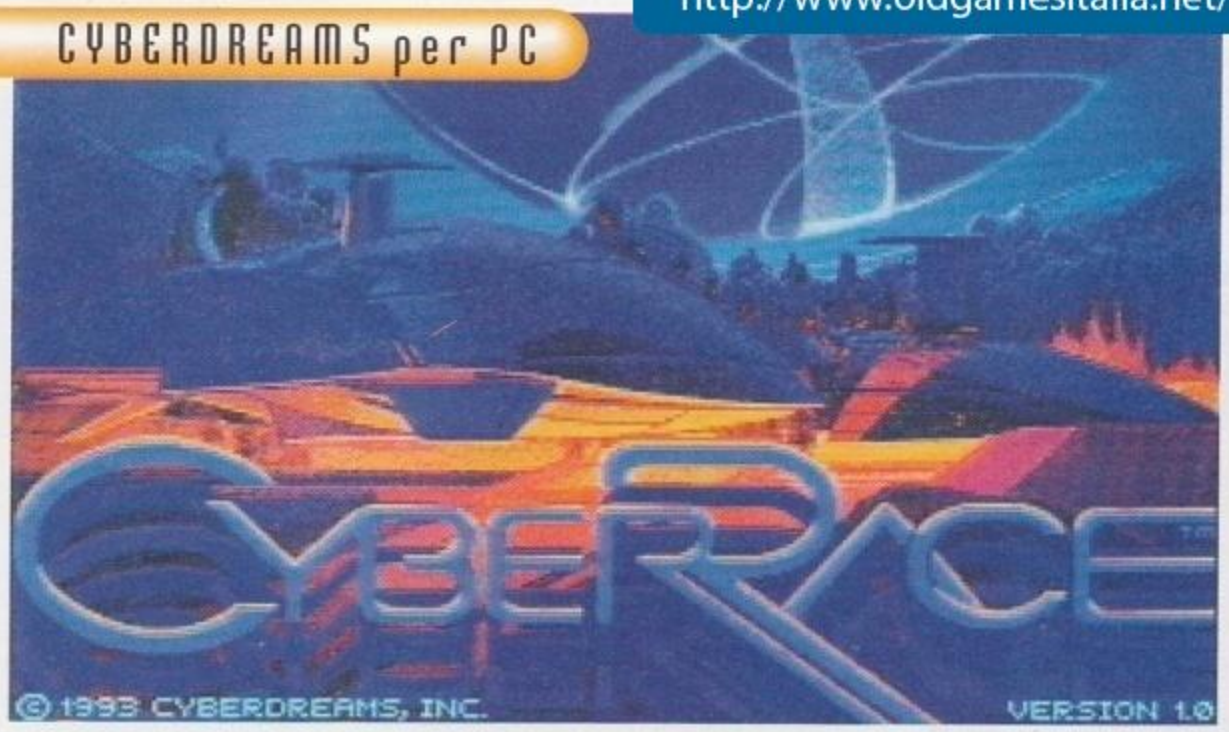
993 Adventure Soft (UK) Limited, P.O. Box 786 Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG, Tel. 021 352 0847.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Va bene essere sfortunati, ma qui veramente si esagera! Vostro padre è stato assassinato, la vostra ragazza è stata rapita e voi, con tutte le cose che avete da fare, venite costretti a correre con un astronave in una gara dove l'unica regola è che non ci sono regole.

Partiamo dicendo che Cyberrace è articolato essenzialmente in tre fasi: quella pre-gara, la gara vera e propria e il dopo-gara.
Prima di ogni corsa potrete ascoltare gli ultimi aggiornamenti dal cronista di turno (sempre lo stesso: brutto e con una faccia alquanto "squamosa"), essere messi al corrente degli "scopi secondari" della gara (in pratica chi dovrete fare fuori, oltre ad arrivare a fine corsa tutto d'un pezzo). Potrete poi fare un salto al bar per scommettere qualche soldo sul vincitore della prossima gara, comprare informazioni o equipaggiamenti rubati e, infine, commissionare sabotaggi di vario genere ai veicoli avversari. Tutto regolare, loro non sono leali, perché dovremmo esserlo noi?
Messi a posto anche questi particolari è giunto il momento di equipaggiare dignitosamente il nostro mezzo con tutti gli ultimi ritrovati tecnologici: laser, missili, vari tipi di scudi protettivi, mine, una sorta di nitro per incrementare la velocità del vostro bolide, proiettori olografici per farvi apparire in due posti diversi, pilota automatico (!!!) ecc. Tutto andrà naturalmente comprato con i soldi accumulati dalle vincite delle gare precedenti (inizialmente partite con 2000 crediti, pochi, ma sufficienti per armare il veicolo).
Ed eccoci giunti al fulcro di tutto il gioco: la gara!
Tutte le corse sono ambientate in circuiti circolari regolati da delle immagini olografiche (una sorta di porte simili a quelle presenti nello slalom gigante...) che vi indicheranno il percorso, non c'è infatti una strada, volerete sopra foreste, canyon, deserti ecc.
La velocità e l'altitudine sono settati automaticamente dal computer di bordo e, se non ho capito male, più state in pista più la vostra velocità aumenta, sino a raggiungere il massimo.
Ad ogni modo il computer di bordo è piuttosto efficente e vi terrà costantemente informati sullo stato degli scudi, del vostro veicolo e sulla potenza delle armi. In aggiunta abbiamo un indicatore di lock avversario (se si accende è meglio che cominciate a muovervi a caso per non prendere una missilata nel "di dietro") e altri aggeggini molto utili per sopravvivere e nuclearizzare tutto quello che si muove intorno a voi...
Come avrete letto nella preview di qualche numero fa, l'engine del gioco si avvale del Voxelspace che, stando a quanto dicono i programmatori, dovrebbe essere piuttosto veloce su un 386 a 33 Mhz. Io ho i miei bravi dubbi visto che sul mio baracchino di casa (un 486DX 33 con 8 mega...) il gioco si muove bene solo con il dettaglio minimo

e medio... Meglio lasciar, perdere per ora.
La terza e ultima fase è quella post-gara con i resoconti di chi ha vinto e chi ha perso, inutile dire che continuare a perdere non sarà molto vantaggioso per la vostra beneamata Alyssia...
L'evolversi del gioco dipende naturalmente solo da voi, meglio vi comporterete e meglio le cose si metteranno anche per l'impero terrestre. Forza e coraggio.

Stefano "BDM" Petrullo

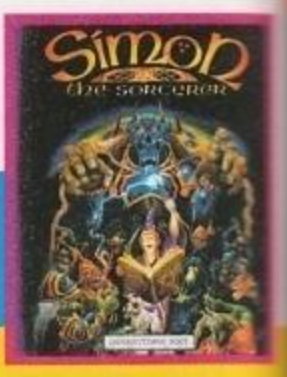
PC

Chi conosce Syd Mead (autore del "design" di Blade Runner e famoso futurista) si sarà probabilmente stupito della sua "assenza" all'interno della recensione. Una scelta voluta perché il gioco è un'emerita delusione, mi spiace dirlo ma questa volta la Cyberdreams, dopo l'ottimo Darkside, ha fatto un mezzo buco bell'acqua.
Probabilmente in America non si sono resi conto che il design di un gioco è importante solo se la programmazione è dignitosa. E da questo punto di vista proprio non ci siamo.
Tutto il gioco è "insipido", sa tanto di "vorrei ma non posso". Innanzitutto l'hard disk viene privato di 21 mega; generalmente sono favorevole al dispendio di spazio (vedi Strike Commander), ma solo ed esclusivamente se il gioco vale la candela. Purtroppo non ci troviamo di fronte a un caso del genere.
La grafica nelle scene d'intermezzo è approssimativa e colorata con un gusto abbastanza discutibile, discutibile come la digitalizzazione dei personaggi, espressivi quanto un pomodoro, volete un esempio? L'eroe della situazione al rapimento della ragazza non batte ciglio e guardando il soffitto con volto beota esclama: "What the...???".
La strategia è inesistente, armatevi di missili e sparate a tutto, con un po' di fortuna (perché di fortuna si tratta) vi troverete piazzati entro i primi cinque. Altra cosa che non regge sono le animazioni, la sceneggiatura è anche pregevole a voler essere oggettivi, ma la programmazione e la grafica penalizzano una giocabilità già in bilico a causa della singolarità del concept.
Il Voxel svolge il suo dovere, ma sul 486 che ha fatto girare Strike Commander mi aspettavo una risposta migliore con il dettaglio al massimo. Certo a qualcuno potrà anche piacere.
Sarò troppo cattivo, ma quei 21 mega sul mio hard disk sono già spariti...
Se vi piacciono le corse compratevi IndyCar Racing, se vi piacciono i combattimenti spaziali X-Wing, io intanto torno a giocare a Rebel Assault!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUN CLUB® E' IL MEGLIO DI



SIMON THE SORCERER / PC - MANUALE IN ITALIANO!

VIDEOGIOCHI & SIMULAZIONI PER PC

PC - ARCADE

BART V'S THE NEW WORLD	69.900
BATMAN RETURNS	79.900
BODY BLOWS	79.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	59.900
HUMANS 2 - DATA DISK	39.900
KRUSTY FUN HOUSE	69.900
LITIL DIVIL	89.900
MORTAL KOMBAT	79.900
OSCAR - TROLLS 2	69.900
RALLY - ITALIANO	89.900
RETEE 2!	69.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900
SILVERBALL	89.900
STREET FIGHTER 2	79.900
STRIKER	69.900
SURF NINJAS	79.900
TERMINATOR 2: THE ARCADE	79.900
WINTER OLYMPICS	99.900

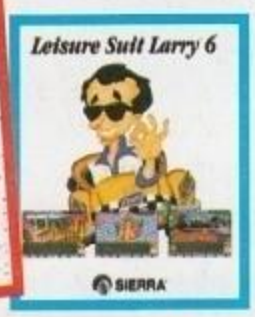
PC - SIMULAZIONI

ACES OVER THE PACIFIC	99.900
ACES OVER EUROPE	129.900
BLUE FORCE	99.900
DOGFIGHT	119.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	109.900
FLIGHT SIM. TOOL KIT (VINDOWS)	119.900
GABRIEL KNIGHTS	tel.
GOAL - KICK OFF 3	79.900
HARRIER SUPER VGA	109.900
JURASSIC PARK	79.900
KING'S QUEST VI	109.900
LANDS OF LORE	99.900
LEISURE SUIT LARRY V - ITALIANO	99.900
LEISURE SUIT LARRY VI	139.900
LOTUS 3	89.900
SIMON THE SORCENER	99.900
SPACE QUEST V - ITALIANO	109.900
T.F.X.	119.900
TORNADO	99.900

PREZZI BLOCCATI PER TUTTO IL MESE!

WINTER OLYMPICS
AMIGA / PC

WINTER SUPER SPORTS
CD ROM / CD 32



LEISURE SUIT LARRY VI
PC / CD ROM

T.F.X.
CD ROM / PC

TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY
AMIGA / PC
MANUALE IN ITALIANO

COMMODORE AMIGA CD 32

DANGEROUS STREETS	79.900
HUMANS 1 + 2	69.900
JAMES POND 2	69.900
JURASSIC PARK	69.900
MORPH	69.900
SENSIBLE SOCCER	69.900
SLEEPWALKER	69.900
SURF NINJAS	69.900
THE LOTUS TRILOGY	69.900
TROLLS	69.900
WHALE'S VOYAGE	79.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
ZOOL	69.900

CD-ROM PC
(LASER DISK)

BATTLE CHESS	109.900
ERIC THE UNREADY	99.900
EYE OF THE BEHOLDER 3	99.900
GREAT NAVAL BATTLES	119.900
HUMANS 1 + 2	89.900
JURASSIC PARK	79.900
KING'S QUEST VI	129.900
I GRANDI ARTISTI DEL '900	119.900
IRON HELIX	99.900
LAURA BOW 2	109.900
LEGEND OF KYRANDIA	119.900
LEISURE SUIT LARRY VI	119.900
LORD OF THE RINGS	109.900
MOTOR STARS (CON MODELLINO)	149.900
OSCAR	69.900
PROTOSTAR	89.900
RINGWORLD	109.900
SHERLOCK HOLMES	89.900
STAR TREK 2	89.900
T.F.X.	119.900
IL TAGLIAERBE	109.900
THE 7TH GUEST (CON VHS)	199.900
TORNADO	109.900
WINTER SUPER SPORTS	69.900
WOLFPACK	109.900

SENSIBLE SOCCER 92/93
CD 32 / AMIGA / PC

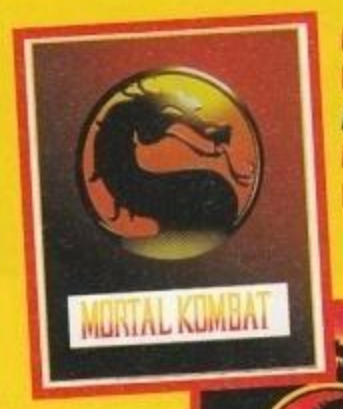
VIDEOGIOCHI & SIMULAZIONI PER AMIGA

AMIGA - ARCADE

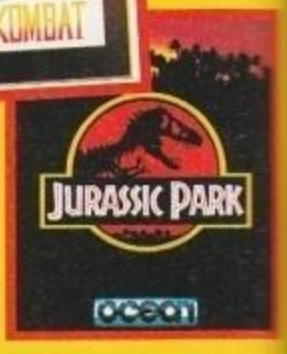
ALIEN 3	59.900
ALIEN BREED 2	79.900
ALIEN BREED 2 (AMIGA 1200)	89.900
BART V'S THE NEW WORLD	59.900
BODY BLOWS	69.900
BODY BLOWS 2	79.900
BODY BLOWS 2 (AMIGA 1200)	89.900
BURNING RUBBER	69.900
CANNON FODDER	69.900
CHAOS ENGINE	59.900
F - 1	59.900
GOAL!	69.900
HUMANS 2 - JURASSIC LEVELS	59.900
HUMANS 2 - DATA DISK	39.900
KRUSTY'S FUN HOUSE	59.900
MORTAL KOMBAT	69.900
OSCAR - TROLLS 2	59.900
OSCAR - TROLLS 2 (AMIGA 1200)	59.900
RALLY - ITALIANO	79.900
RETEE 2!	59.900
ROBOCOP 3	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	69.900
STREET FIGHTER 2	59.900
SURF NINJAS	59.900
TERMINATOR 2: THE ARCADE	69.900
THE CHAOS ENGINE (AMIGA 1200)	69.900
TURRICAN 3	69.900
URIDIUM 2	69.900
ZOOL 2	69.900
WINTER OLYMPICS	89.900

AMIGA - SIMULAZIONE

DOGFIGHT - ITALIANO	99.900
F117 A	109.900
JURASSIC PARK	59.900
JURASSIC PARK (AMIGA 1200)	69.900
LOTUS 3	59.900
SIMON THE SORCENER - ITALIANO	89.900
SIMON THE SORCENER (A.1200)	99.900
TORNADO - ITALIANO	89.900



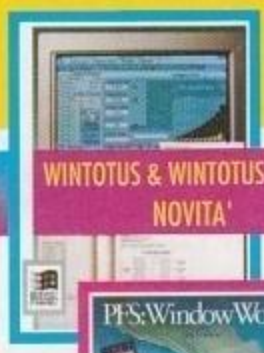
MORTAL KOMBAT
AMIGA / PC
MANUALE IN ITALIANO!

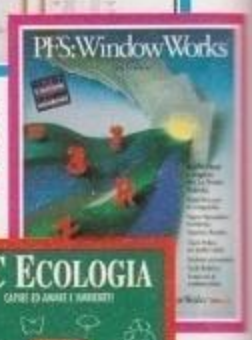


JURASSIC PARK
AMIGA / AMIGA 1200 / PC
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO!

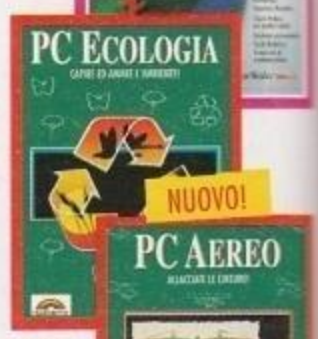
UTILITY

AUTOROUTE EXPR. ITALIA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EX. IT. (WINDOWS)	199.900
AUTOROUTE EX. EUROPA (DOS)	149.900
AUTOROUTE EX. EUR. (WINDOWS)	199.900
PC AUTO	99.900
PC UOMO	99.900
PC COSMOS	99.900
PC ASTROLOGIA	149.900
PC AEREO	149.900
PC ECOLOGIA	149.900
PC METEO	149.900
PFS: WINDOWS WORKS 1.0	99.900
PFS: WINDOWS WORKS 2.0	199.900
WIN TOTUS (WINDOWS)	129.900
WIN TOTUS LIBRA (WINDOWS)	179.900





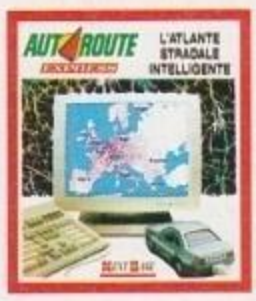
PFS: WINDOWS WORKS 1.0 & 2.0

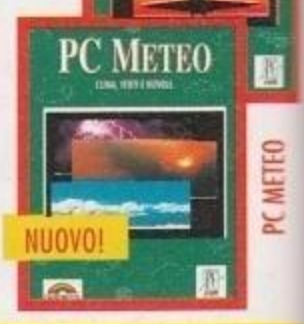


PC ECOLOGIA

AUTOROUTE EXPRESS ITALIA / EUROPA

PC AEREO





PC METEO

SPEDIZIONI PER POSTA L.5.000
CON CORRIERE L. 15.000

VASTO ASSORTIMENTO CD MUSICALI E VIDEOCASSETTE

PER ORDINI E INFORMAZIONI: TELEFONA ALLO 0332/870222 OPPURE INVIA IL TUO FAX ALLO 0332/870782

http://www.oldgamesitalia.net/

CLUB srl - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Cosa ci fanno tre disgraziati a zonzo su un pianeta lontanissimo, con qualche dischetto colorato in mano e tre carte di credito? Ma è semplice! Ripuliscono le basi dagli oscidi alieni!

E così, dalla software house che ci ha regalato Wonder Dog e Chuck Rock, è finalmente arrivato un ennesimo pargolo, stavolta a opera di quei mattacchioni della Mutation Software. Il fatto che siano un po' mattacchioni, si deduce dagli strambi protagonisti di cui ci ritroveremo a vestire i panni: Raa, Gee e Bee, ovvero tre rovinatissimi punk che possono contare sull'effetto micidiale dei loro capelli in technicolor (o di ciò che ne resta: una cresta ingellata a centro-scalpo), nonché su un'ampia schiera di cannoncini laser dall'effetto tanto pirotecnico quanto letale. Il loro compito è quello di disinfestare delle basi spaziali da intere famigliuole di alienacci bavosi e polimorfi (ce ne sono alcuni a forma di blob, altri a forma di sputacchione, altri che sembrano delle piante carnivore, ma che vomitano pozzanghere di acido, fino ad arrivare ai nipotini degli alieni di Alien, passando per altre curiose quanto cattive forme di vita).

Le basi assumono le fattezze di astrusi labirinti, e la visuale è quella dall'alto tipo Gauntlet o Into The Eagle's Nest che dir si voglia, e lo scrolling è multidirezionale. All'interno di queste basi potrete trovare diverse stanze chiuse da porte a pressione, e l'accesso può avvenire solo possedendo determinate carte magnetiche (la carta rossa apre la porta con la serratura rossa, la carta blu quella con la serratura blu, mentre la carta gialla quella con la serratura viola. Ok, ok, scherzavo: apre quella con la serratura gialla), mentre altri pappa-ruoli dall'utilità più variegata vengono lasciati dagli alieni ogni volta che ne "seccate" uno: armi più potenti, smart bomb, tempo extra, robottini guardaspalle (vi coprono sparando in direzione opposta alla vostra) e, soprattutto, dischetti colorati che vi permettono di accedere ad alcuni terminali sparsi per tutto il gioco (e qui viene la parte "Cyber" del titolo, visto che quella "punk" è già stata ampiamente menzionata). Questi dischetti permettono, a seconda del colore e una volta sola - dopodiché vengono irrimediabilmente cancellati - di visualizzare la mappa dell'intero livello, aprire le pentole - pardon, le porte - a pressione, e persino di crearvi l'immagine olografica di un altro oggetto che vi può servire, tipo, che so, la scatola per i medicinali o la tal tessera magnetica per aprire una maledetta porta.

Ogni missione ha un suo scopo particolare, e voi guidate sempre tutti e tre i componenti dell'allegra brigata, o almeno fino a quando non li perdete tutti. Ognuno dei tre combattenti ha un inventario limitato, quindi quando uno è carico di oggetti, dovete per forza selezionarne un altro per poter raccogliere altri bonus, che vanno sempre usati a discrezione del giocatore (tranne le armi extra, che vengono implementate automaticamente). Aggiungete al tutto un tempo limitato, e avrete ottenuto questo simpatico Cyberpunks!

Paolo Besser

AMIGA

A dire il vero, leggendo il nome del gioco, mi aspettavo qualcosa di diverso. Ma bisogna ammettere che questo titolo della Core ha tutte le carte in regola per suscitare un certo interesse. Intendiamoci, non è certo il gioco che rivoluzionerà il mercato, e quasi sicuramente l'Amiga non passerà alla storia per questo titolo, tuttavia mi sembra il caso di menzionare tutti i suoi pregi. Innanzitutto, graficamente è piacevole. Senza scroll parallattici o milioni di colori su schermo, gli sprite sono veramente simpatici ed animati in maniera molto buffa. I vostri soldati, nonostante le loro dimensioni ragguardevoli, vanno esattamente dove gli dite di andare, per di più senza creare quella sensazione di "claustrofobia" tipica di alcuni giochi (soprattutto quelli "alla Gauntlet"). Il sonoro (escludibile), poi, è discreto: una musica funky, qui, è decisamente attinente anche se, ahimè, dopo un po' viene a noia. Volendo catalogarlo, potremmo definirlo un Cannon Fodder in miniatura, dall'azione di gioco decisamente ridimensionata e dal layout più cartoonistico. Come ogni medaglia, tuttavia, presenta anche l'altra faccia, ed è giusto tenerne conto se si vuole fare una recensione quantomeno obiettiva: Cyberpunks soffre da "Sindrome della ICE", e mi pare piuttosto strano visto che è un titolo Core: sarebbe stato perfetto come budget. La sua qualità tecnica è quella di un bel budget, idem per la giocabilità e per la longevità che offre. Sì, insomma, è un po' "vuoto" e se proprio non siete un fan di questo genere di giochi, alla lunga potrebbe anche annoiarvi. Nella fascia di mercato in cui è stato (forse troppo repentinamente) collocato, viene superato alla grande dalla concorrenza.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/SSI per PC

DUNGEON HACK

Come sappiamo ormai a memoria, la SSI è un nome molto grosso nello sterminato campo della produzione ruolistica. Non stupisce quindi più di tanto che anche quest'ultimo nato sia proprio un gioco di ruolo...

Iniziamo come sempre dalla storia. Voi siete un avventuriero, uno di quegli individui tutti cappa e spada che hanno come unica ragion di vita tante belle monete d'oro da pescare nei posti più strani. Un giorno, bello o brutto che sia, vi capita di essere ingaggiati da una maga piuttosto bizzarra per il recupero di un oggetto magico di grande potenza: una sfera dei poteri. Fin qui tutto bene: la maga, fluttuante nell'aria davanti a voi in rigorosa posizione del loto, è così gentile da indicarvi precisamente dove poter trovare la sfera. Sul momento non v'importa assolutamente niente che sia in una terra lontana, piena di mostri e insidie d'ogni tipo, e tanto per restar fedele alla vostra fama di avventuriero incorruttibile, le chiedete con tono risoluto un'unica cosa: il pagamento (anticipato, ovviamente, come nei peggiori film di delinquenti e sicari). Forse la maga era un po' al verde, o forse era troppo in alto per degnarsi di considerare il vile denaro; questo non si sa, ma la cosa certa è che la vostra ardita e sprezzante richiesta ha ricevuto una risposta parimenti ardita e sprezzante: "Vuoi soldi? Beccali lungo la strada, cocco!". Senza darvi tempo di ribattere, la maga ha radunato i suoi poteri per un bell'incantesimo di teletrasporto, ritrovandovi con le budella a pezzi proprio davanti all'ingresso di un micidiale sotterraneo. E qui l'avventura passa a voi...

Adesso è il caso di chiarire la parte tecnica e pratica. Allora, avete presente Eye Of The Beholder? O Beholder 2? O finanche Beholder 3? Allora sapete tutto: l'interfaccia utente ci ha guadagnato qualche lucidata qua e là, ma nel suo complesso è rimasta la stessa, ben riconoscibile. Disgraziatamente potreste non saperne nulla, quindi ve lo spiego in sintesi.

Si usa, come ormai sta diventando un vizio, il mouse, e si fa tutto con esso. Lo schermo si può dividere grossomodo in due metà: quella destra è riservata alla visuale principale in soggettiva, mentre quella sinistra contiene tutte le informazioni di stato sul personaggio. Ebbene sì, c'è un personaggio solo. Lo si può generare da zero con ampia scelta di possibilità, ma i pigroni troveranno una galleria di eroi già pronta per l'uso. E' comunque ovvio che dovrete scegliere un personaggio adatto al vostro stile di combattimento, dato che molti potranno sentirsi spaesati affrontando i frequenti scontri, per esempio, con un mago. Quest'ultimo ha infatti poche difese ed è un debole attaccante: nei giochi ruolistici dove si combatte in gruppo si usano generalmente i personaggi più forti per far da scudo ai maghi, mentre qui, essendo soli, dovete arrangiarvi come potrete. Dopo aver guadagnato qualche livello vi accorgerete che potrebbe esserne valsa la pena, ma se proprio non volete sorbirvi la gavetta iniziale esistono fior di guerrieri che possono darvi il brivido del combattimento a forza bruta.

Restano valide tutte le vecchie regole di Dungeons & Dragons riguardante i personaggi multiclasse, gli avanzamenti di livello, le magie e le capacità offensive. Ne consegue che i caratteri multiclasse avanzano di livello piuttosto lentamente e tante altre cose del genere che è bene sapere prima di iniziare il gioco con un determinato personaggio.

Ci sono, per esempio, sei razze giocanti tra cui scegliere, a cui si possono assegnare sette classi. Come detto prima, la possibilità di personaggi multiclasse aumenta grandemente lo spettro operativo del personaggio. Un esempio pratico: un ottimo personaggio multiruolo, un vero factotum, si rivela un guerriero-mago, coniugando la possibilità di combattere con armi bianche (che presto diventeranno rosse!) all'utilizzo del potere magico. Non dobbiamo però dimenticare che il "bestiario" è ampio e che quindi non tutti i mostri possono essere affrontati validamente e convenientemente con la forza bruta. Si troveranno peraltro mostri più o meno sensibili ai vostri talenti magici per cui la scelta è abbastanza aperta e ogni personaggio, se gestito correttamente, può avere possibilità di vittoria.

Diventa abbastanza naturale parlare a questo punto del bastiario, che include quarantasette diversi tipi di mostri. Come sempre troveremo ai livelli superiori (del sotterraneo!) i mostri più deboli: goblin, scheletri, orchetti e altri simpaticoni del

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

genere, mentre procedendo verso i livelli inferiori, avvicinandosi così idealmente a Satana in fondo all'inferno dantesco, ci saranno cattivi sempre più raffinati e meno vulnerabili, dotati per giunta di attacchi speciali, poteri arcani e amenità simili.
Ma parliamo del gioco: col puntatore del mouse si prendono gli oggetti dalla visuale tridimensionale

soggettiva, li si usa, si eseguono azioni, si chiedono informazioni, si attacca; insomma: si fa tutto. E' peraltro possibile usare la tastiera, che forse è un po' più comoda per i movimenti, ma è tutta questione di abitudine. Tanto per cambiare, questa è una delle tante interfacce moderne concepite per essere intuitive e orientate verso gli oggetti, cosicché spiegarla estesamente sarebbe un vero spreco di spazio.
Per vostra praticità sul video appaiono tutte le informazioni necessarie: non ci sono altri dati, se si eccettua la pagina delle statistiche relative al personaggio e il libro delle magie, che compare solo quando serve. Il gioco gestisce automaticamente la mappa e vi offre la bussola per non perdere mai l'orientamento. Potrete così concentrarvi sugli oggetti, presenti in una barra a sinistra, e sulla visuale principale.
Già: la visuale principale. Che cosa c'è da vedere, a parte il labirinto e i mostri? Direi i problemi, che sono di vario tipo. Innanzitutto c'è sempre un sistema di chiavi per avanzare nel corso del gioco, ma potreste trovare anche passaggi apparentemente agibili solo se il vostro personaggio fosse un'anguilla; sulla mappa saranno indicati di conseguenza, mentre dovrete rammentare voi le posizioni relative e le strade già percorse; i mostri vaganti figureranno in genere come punti rossi, per darvi un'idea della loro dislocazione.
Lo scenario di gioco è la vera novità. E' ancora una volta interamente sotterraneo, come già visto fin dai tempi di Dungeon Master, ma Dungeon Hack include un creatore casuale di scenari (e problemi) che può generare tutti i sotterranei che volete. Non finisce qui, perché alla SSI hanno pensato a vivacizzarli includendo un bel numero di motivi grafici, largamente utilizzati nel corso dei vari livelli di ogni sotterraneo. Considerate che è possibile creare fino a trentasei livelli, ognuno dei quali è ovviamente più pericoloso del precedente, con variazioni in accordo dei mostri che vi si possono trovare.
Il programma pensa a tutto: distribuisce un po' dappertutto incontri più o meno casuali, sparge tesori e oggetti vari, razioni di cibo e soprattutto chiavi con le relative serrature, costruendo tutto in modo che ogni scenario abbia almeno una soluzione possibile. Il giocatore può scegliere tre impostazioni di massima (facile, media, difficile) per la creazione, ma gli è concesso di modificare direttamente tutti i parametri e anche salvarli su disco. Tra le varie opzioni troviamo il numero di livelli; la frequenza di mostri, oggetti, chiavi, tesori e razioni; la frequenza di muri illusori; la possibilità di problemi distribuiti su più livelli, e tante altre cose ancora. Non è invece possibile ritoccare il sistema di punti esperienza e di avanzamento livello, che peraltro è autocompensante nel senso che a scenari più difficili corrisponde un maggior guadagno di esperienza. Il progettista afferma che si possono creare quattro miliardi di sotterranei distinti: sono senz'altro molti, anche se agli esperti di calcolo non sarà sfuggita una diretta implicazione di queste cifre.
Ciò che conta davvero è che, usando saggiamente le opzioni, si può alterare in modo fantastico il bilanciamento del gioco: come esempio, è seccante dover cercare sempre il cibo, ma chi vi obbliga? Sistemate i parametri e giocate tranquillamente, dimenticandovi d'avere lo stomaco. E se cercate proprio il massimo, mettete un consumo abnorme di cibo, mostri difficili a profusione, problemi multilivello e salvatevi finché siete in tempo.

Il giocatore, insomma, deve solo metterci il proprio talento di avventuriero, senza poi poter intervenire più in alcun modo: non è prevista la modifica o la creazione diretta di sotterranei con Dungeon Hack, ma se vi interessa esistono altri programmi che lo permettono, non necessariamente della SSI. Come esempio, la Electronic Arts molto tempo fa forniva il Construction Kit di Bard's Tale, e anche la SSI, sempre molto tempo fa, mise in giro Unlimited Adventures per creare avventure con la sua vecchia interfaccia, quella vista nella serie di Pool Of Radiance. Oggi i tempi sono un po' cambiati: vanno di moda produzioni come Ultima Underworld e Legends Of Valour, e non mi stupisce che la SSI stia cercando di sfruttare fin all'ultimo la "vecchia" interfaccia stile Beholder prima di dover buttare via tutto. Ah, le leggi del mercato!

Willi

PC

In base a considerazioni puramente qualitative questo prodotto è di livello abbastanza buono, anche se non è immediatamente distinguibile dai vari Beholder. Infatti rappresenterà molto probabilmente il canto del cigno di questa interfaccia, ma è comunque un canto mica male, perché alcune interessanti innovazioni vengono in suo soccorso: innanzitutto la notevole varietà di fondali, che si manifesta non solo tra partite diverse ma anche salendo o scendendo un livello nel sotterraneo corrente. C'è poi il creatore di scenari, che può assicurare giocabilità pressoché infinita. Bisogna ammettere che questo possiede i suoi limiti, ma ci sono talmente tante opzioni da compensare... Comunque sia, ci dovremmo essere già capiti: Dungeon Hack non offre nulla che non sia stato ampiamente visto, ragion per cui potrà interessare più che altro agli amanti dell'avventura "pura", meno attratti dalle tecnologie all'ultimo grido.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
86
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMMODORE

AMIGA 1200 + Joy
750.000

Monitor colore 1084 S
399.000

Consolle

Prezzi di costo per rinnovo esposizione

Offerta valida per acquisti superiori a
200.000 lire

Creative Labs

Soundblaster Pro 2 Deluxe	250.000
Soundblaster Pro 16 Asp	
Multi CD	499.000
CD Rom kit a partire da	850.000

INCLUDONO IN OMAGGIO
SB PRO 2 - CD ROM - CASSE - CD

CD Rom

Compatibili Photo CD

CD Rom interno Multisess
450.000

CD Rom interno Multisess
Double Speed 600.000

Giochi

Titoli disponibili per

PC - AMIGA
SUPERNINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY - C 64

PC Local Bus

PC 486 DX 33 Cache 128
Local Bus - Monitor S VGA 0.28 col.
Scheda SVGA Local Bus Esp. 2Mb
1280 x 1024 - HD 170 Mb -
Controller per HD Local Bus
+ DOS 6.0 + Windows 3.1 + Works 2.0
lire 3.250.000

Stampanti

Epson Stylus	649.000
HP 510	649.000
Seikosha Ink Jet	490.000
Seikosha SP 1900 9 aghi	350.000
Seikosha SL 90 24 aghi	500.000
Seikosha SP 95 col. 24 aghi	650.000

Modem

US Robotic Modem Fax 14.4
esterno con cavo 600.000

Quicktel Modem 9600
interno 450.000

I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi produttori

Tutti i prezzi sono IVA inclusa e sono validi fino ad esaurimento scorte

Lu.Men. LU.MEN. S.r.l. Via Santa Monica, 3 (Angolo Viale Suzzani) 20162 Milano - Tel. 66100878 - Fax 66100879

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594 r.a.
FAX 0142.782112
453752

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
	Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA	750	700	670
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA	550	520	505
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA	950	850	750
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA	1200	1100	1050

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI	L. 14.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500	L. 50.000
MICRO DISK 5 1/4 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.000
MICRO DISK 3,5 HD MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.750
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE	L. 400
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2	L. 39.500
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4	L. 5.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.950 — 180'' L. 4.450
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI MARCHE LEADER	L. 1.100

SUPER OFFERTISSIMA
DATA CARTRIDGE 3M DC 2120 FORMATTATE 120/250 MB
L. 42.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Silverball

Ma come? Adesso il Team 17 si è stufato dell'Amiga e comincia a produrre dei giochi solo in versione PC? Come dici Max? Questo gioco non è programmato dal Team 17, ma solo pubblicato in Europa sotto questa etichetta? Ah beh, ora ho capito...

In questi ultimi tempi sembra sia scoppiata la moda dei flipper su computer, tralasciando infatti i Digital Illusions con il loro Pinball Dreams, parecchie software house si stanno orientando verso questo tipo di produzioni, case come la Sierra e la Infogrames hanno lanciato (o stanno per farlo) le loro versioni di flipper da casa. Ed ecco che anche il Team 17 vuole (giustamente) dire la sua.

Chiariamo comunque subito una cosa: Silverball, non è stato programmato direttamente dal Team 17, bensì dalla Epic Megagames che lo ha pubblicato negli USA tramite la Microleague Interactive Software che ha poi ceduto i diritti di distribuzione in Europa al Team 17. Tutto chiaro?

Bene, dopo questo preambolo noioso, ma anche doveroso, passiamo ad analizzare Silverball, che si propone come il primo diretto antagonista a Pinball Dreams dei Digital Illusions.

Dopo aver completato l'installazione possiamo cominciare subito a giocare senza (stranamente) dover perdere tempo a inserire misteriosi codici di protezione.

I tavoli che abbiamo a nostra disposizione sono cinque: Fantasy vi metterà alla ricerca di misteriosi tesori nascosti in una fantomatica tana di drago, Blood è il classico flipper dell'orrore con tanto di fantasmi e tantissimo (come dice il nome stesso) sangue, Odyssey è invece una vera e propria odissea (che battuta eh? Ammettetelo: sono un fine umorista...), Snooker Champ vi mette nei panni di un giocatore di biliardo, lo stile di questo flipper è piuttosto "antico" e ricorda quei vecchi baracconi

che si trovano ancora in giro nei bar più squallidi della penisola. Ultimo, ma non meno importante è Nova, il cui scopo è l'esplorazione dello spazio sconosciuto (sino a giungere là dove nessun uomo è mai giunto prima... Musica di sottofondo!)(e poi dicono a me che manco di fantasia... NdShin).

Tutti i flipper sono grossi circa due schermate e il sistema di controllo è via tastiera. Come in Pinball Dreams c'è la possibilità di tirare delle botte al flipper al fine di togliere la pallina da una situazione pericolosa, occhio comunque a non mandare tutto in Tilt, non è per niente piacevole.

Visto che cinque tavoli e una pallina non possono bastare per un gioco pubblicato dal Team 17, i programmatori hanno aggiunto anche delle opzioni interessanti quali la possibilità di aggiustare l'inclinazione del flipper (più è alta, più veloce sarà la pallina...), decidere se giocare con tre o cinque palline ecc. ecc.

La grafica VGA è in 320X200 come al solito, a differenza del sonoro che, se possedete una Gravis Ultrasound o una Sound Blaster Pro, è in stereo. Troppo bello!

Stefano "BDM" Petrullo

PC

Ricordo di aver letto un po' di tempo fa su una rivista inglese che il Team 17 aveva intenzione di stravolgere il mondo videoludico realizzando un gioco per genere (uno shoot-em up, un picchiaduro ecc.) per poi ritirarsi. Mentre con Project X gli sparaefuggi hanno trovato un "gran maestro" con Silverball purtroppo non ci siamo, intendiamoci non che sia brutto, semplicemente non è eccellente.

Partiamo con la grafica: belli alcuni effetti, buona la palette scelta, però niente di strabiliante, diciamo che fa il suo dovere, dovere che svolge anche il sonoro, ottimi motivi in stereo e belli gli effetti che risultano molto "coerenti" a seconda del flipper con cui state giocando.

Le routine che gestiscono la palla mi sono sembrate ottime, però manca ancora qualcosa: l'impressione epidermica è quella di un gioco che avrebbe potuto distruggere Pinball Dreams se solo fosse stato un po' più vario, un po' più flipper e meno videogioco.

Il design delle tavole è infatti abbastanza spartano se confrontato con quello di Pinball Dreams, e anche le dimensioni sono minori. Ma il difetto più penalizzante è senza dubbio lo spazio tra i due respingenti: è troppo! Spesso infatti vi capiterà di vedere la pallina andarsene giù per i fatti suoi senza la possibilità di fare nulla. Che nervi.

Silverball non è brutto, peccato sia uscito dopo Pinball Dreams, se ad ogni modo vi piacciono i flipper e avete già il capolavoro dei Digital Illusions compratelo senza riserve, in caso contrario aprite il portafoglio per qualcos'altro... (Magari per Pinball Fantasies che uscirà tra breve anche per PC... NdShin).

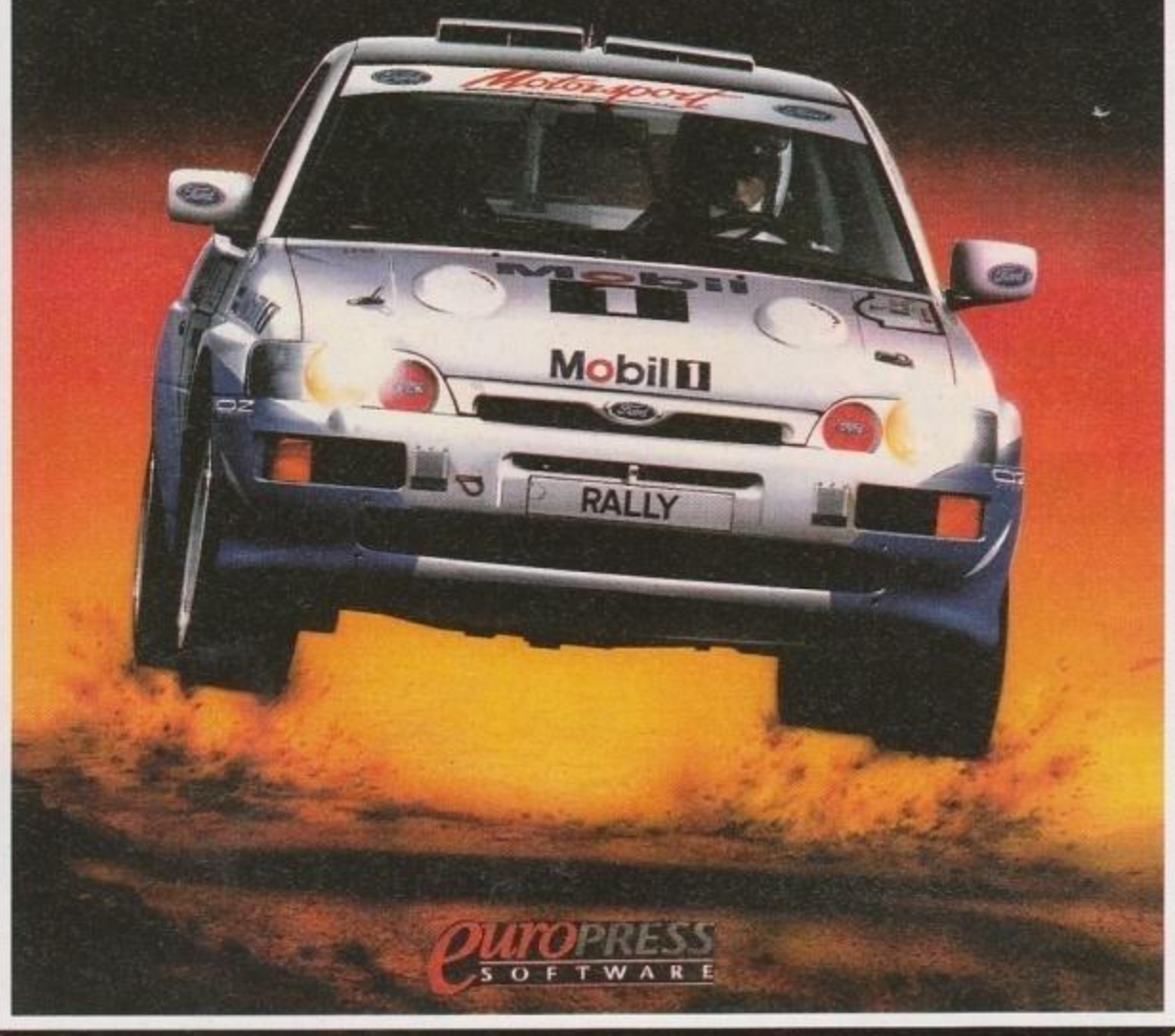
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NETWORK Q RALLY

RALLY

THE FINAL ROUND OF THE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

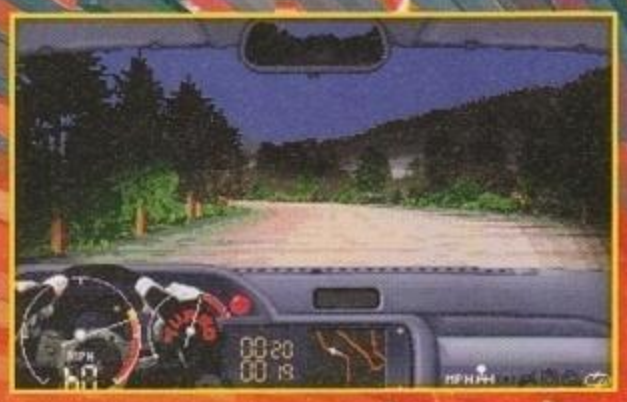


europress SOFTWARE

GLI SCREENSHOTS SI RIFERISCONO ALLA VERSIONE INGLESE

- Gareggia nel rally RAC (Royal Automobile Club) inglese 1993!
- Nei panni di alcuni fra i veri piloti, a bordo delle macchine principali che vi partecipano, vivi le emozioni della gara di rally più famosa d'Inghilterra, valida per il Campionato del Mondo.
- La grafica digitalizzata, gli straordinari effetti sonori ed il navigatore che ti darà le note, sono solo alcune delle caratteristiche che rendono questa simulazione estremamente realistica.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



ACCETTA LA SFIDA...
E VINCI IL RALLY

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE

LEADER
DISTRIBUZIONE

Disponibile nei seguen

"LEADER distribuisce prodotti originali

©1993 EUROPRESS SOFTWARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

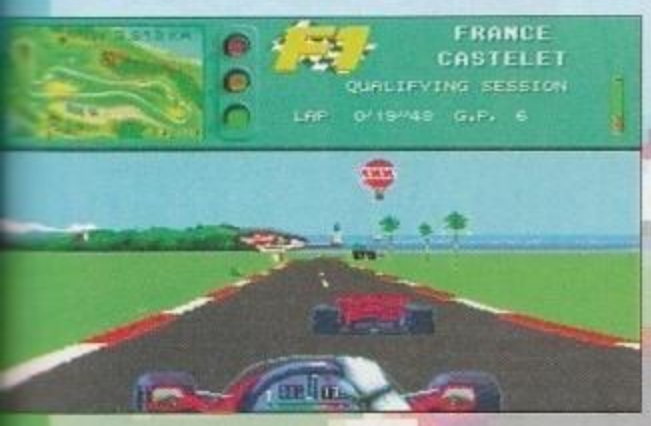
http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

In principio i francesi della Lankhor crearono Vroom per Amiga; il secondo giorno, toccò alla conversione di Vroom per Mega Drive, pubblicata questa volta dalla Domark che la chiamò F1; infine, il terzo giorno, sempre la Domark fece realizzare ancora alla Lankhor la conversione di F1 per Amiga... C'è qualcosa che non vi quadra? Perfetto, vuol dire che ragionate videoludicamente.

Beh, in effetti le cose non sono andate proprio così: Vroom e F1 non sono lo stesso gioco, nonostante sia innegabile che le routine di base siano le medesime e che l'unica sensibile differenza sia la possibilità di giocare in due con lo split screen. Il fatto è che la Domark, dopo essersi accaparrata i diritti per realizzare un videogioco ufficialmente ispirato al mondiale di Formula I si è poi guardata in giro identificando in Vroom il "prototipo" più convincente e facilmente adattabile alla "multiformatità" (computer + console) richiesta dall'ingente impegno finanziario sostenuto...

Ok, ora la storia la sapete, che ne direste se vi esemplificassi la situazione per quanto riguarda alcuni aspetti del gioco? Va bene, vedo che siete d'accordo, quindi comincio: le opzioni, considerato che di solito in giochi di questo genere non ce ne sono molte (anche se ci tengo a sottolineare che non si tratta di una "simulazione" con troppe



pretese di realismo), non mancano. Si passa infatti dalla scelta della difficoltà e modalità di gioco alla modifica dell'assetto della vostra vettura a seconda delle specifiche qualità della pista, potendo cambiare l'inclinazione degli alettoni, il tipo cambio e la mescola delle gomme. Parlando del modo a due giocatori, non disperate se non avete un amico disposto a essere umiliato da voi, è infatti stata inserita un'opzione che vi permetterà di gareggiare contro il computer (anche se quest'ultimo si rivela fin troppo infallibile), garantendovi così una sfida sempre aperta, anche dopo aver vinto il campionato...

Oh, finalmente, incrociando le dita, arriviamo finalmente in pista, e magari voi sperate anche di partire a manetta pensando di dover badare solamente a non tamponare quell'avversario o di non uscire troppo da quella curva... E invece no, cari miei; le cose sono ben più difficili di quello che sembrano: innanzitutto vi basta toccare un oggetto ai bordi della pista per rischiare di rompere un semiasse, beh, finché siete a livello "novice" tutto bene, ripartite e non se ne parla più, ma quando cominciate a gareggiare a livelli di difficoltà più impegnativi come "professional", oppure "expert", vi garantisco che le cose si fanno un attimino più complicate (se vi va bene, uscire fuori strada equivale a perdere la partita!); anche per affrontare le curve, bisogna tenere conto di

un altro aspetto molto importante, se infatti prendete brutalmente una curva a tutta birra, potreste rimanere anche in pista (magari prevedendola un po'), ma l'usura delle gomme sarà notevole, e quindi necessiterete presto di un cambio ai box, mentre al contrario, se prenderete le curve in modo più "pulito", vi supereranno in seimila, ma almeno le gomme vi dureranno di più!

Mi sembra di avervi detto tutto quello che potevo dirvi in una pagina, quindi vi rimando al commento, a meno che non l'abbiate già letta.

Raffaele Sogni

AMIGA

Non so se avete già letto la recensione, ma se non l'avete ancora fatto, vi esorto a leggerla almeno per solidarietà, visto che l'ho scritta alle due di notte e con la bronchite (e che Dio mi fulmini se ho detto una balla... Zzot!!!); ad ogni modo, spinto da una forza che non credevo neanche d'avere, parliamo un po' di come mi è sembrato 'sto gioco.

Prima di tutto la grafica: allora, se il gioco si dovesse valutare solo tenendo conto di questa voce, gli darei sessanta. Pochissimi colori, lo sprite principale è disegnato abbastanza male, gli oggetti ai bordi della strada sono troppo pochi, e comunque mal fatti, per non parlare delle città che si vedono sullo sfondo, mi hanno ricordato Hang On per Master System. In compenso, però, le routine gestionali della grafica sono incredibilmente fluide e veloci, e l'effetto generale più che accettabile.

Per quanto riguarda la parte sonora, è meglio non parlarne, il fragoroso rombo del vostro bolide assomiglia di più al suono che emette l'aspirapolvere rotto di mia nonna, mentre quando vi sta per superare una macchina, si sommano i due romboni, quindi ricordano vagamente una vettura, ma niente di più di una 126.

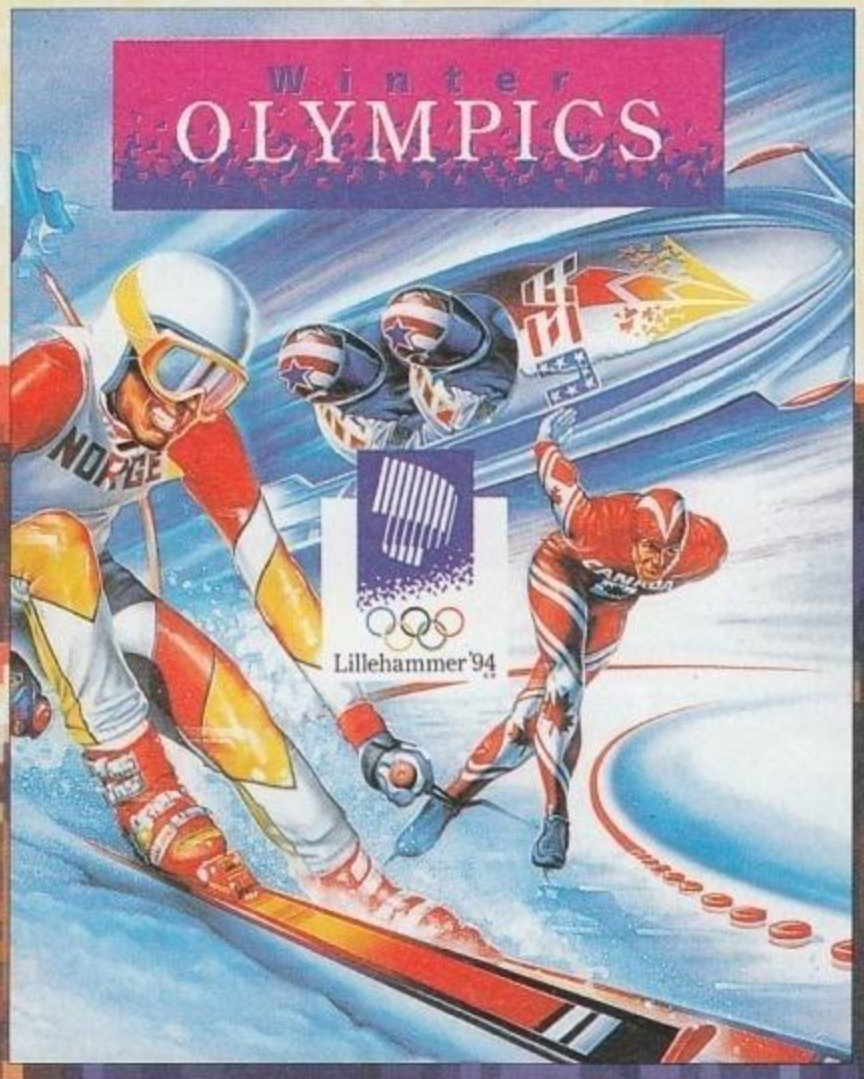
Meno male che ci tiriamo un po' su con la giocabilità, bisogna a questo proposito ammettere che come gioco F1 è decisamente divertente, le piste sono parecchie (dodici), mentre gli svariati modi di gioco garantiscono una gran bella longevità; ad aumentare il tutto, poi, c'è la tanto decantata sfida contro un avversario umano o non, che garantisce un certo divertimento nel tempo.

In conclusione, F1 è un gioco molto simpatico e divertente, certo, le carenze tecniche si fanno sentire, è un programma che alla fine dei conti ha già più di due anni sulle spalle e si vedono tutti, ma nonostante questo fra le simulazioni di guida ad impronta puramente arcade può ancora dire la sua...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A metà febbraio si terranno i Giochi Olimpici di Lillehammer (Norvegia) e tutti i nostri televisori saranno accesi sul faccione sorridente del nostro Tomba (che si spera riesca a sorridere anche dopo aver tagliato il traguardo). E se tentassimo di imitarlo?

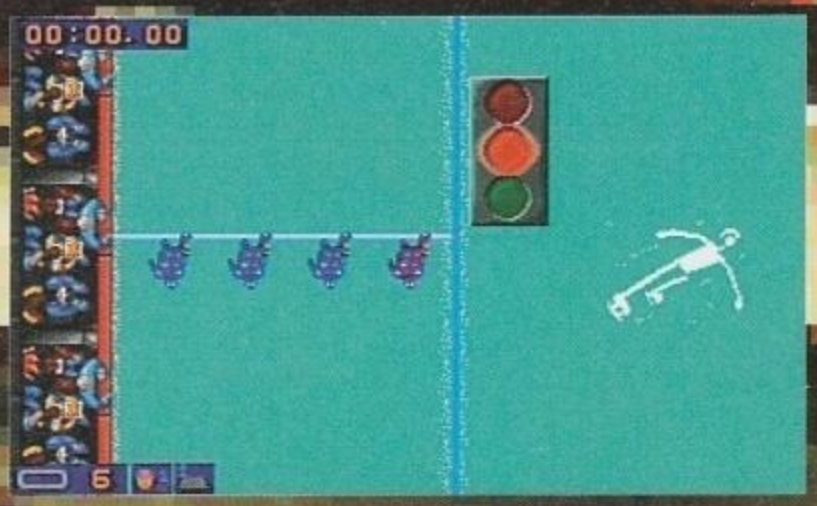


Erano secoli che non provavamo un gioco del genere e tutti voi lo saprete. Nella preview del mese scorso il buon Paolone vi aveva deliziato con un'introduzione tenebrosa alla Stephen King ("A volte ritornano"), alludendo al fantasma di Winter Games. E in effetti è quasi così. Ma per dovere di cronaca preciso che l'ultima volta che abbiamo provato un gioco sportivo invernale è stato un pochino dopo, ovvero nel 1991 (o era il 1992? Bah! Il gioco è datato '91) con l'uscita di The Games - Winter Challenge della Accolade (Paolone è pienamente scusato: lui è uomo di Amiga e non di PC e giustamente non poteva saperlo). Certo non ricordo come venne accolto tale prodotto al momento, ma il mio parere fu positivo. Del resto il sottoscritto, fanatico di grafica, non potevo certo rimanere indifferente all'implementazione del 3D solido nello sci e nel bob.

Molti tempo però è passato e i potenti 486 ci hanno abituato a ben altro, per cui sarete tutti qui a domandarvi se ci sono novità di rilievo. Calma, calma. Andiamo per gradi!

Il programma offre le solite opzioni per competere a tutte le gare, solo a una parte o anche di fare inizialmente un po' di pratica. Tutti quelli che hanno giocato seriamente ai precedenti giochi olimpionici della categoria si sono accorti di una cosa: che occorreva sempre una massiccia dose di pratica per impadronirsi delle tattiche vincenti (o per trovare il ritmo giusto, ecc.). Il motivo era: il livello di abilità del computer non scherzava troppo. Bene: stavolta si può competere a tre livelli diversi, col risultato che al più facile si può avere già subito il brivido della competizione senza la paura di mal figurare. E veniamo alle discipline sportive presenti: si inizia col biathlon, specialità che tutti sanno essere la quinta parte del decathlo... ehm, scusate, una piccola interferenza... dicevo, che tutti sanno essere un misto di sci di fondo e tiro a segno. Ovviamente lo sci di fondo non mi è mai piaciuto (è una noiata come il jogging, solo sulla neve), al contrario di quello propriamente detto, ma forse a voi non interessa. Vi interesserà invece sapere che alla US Gold si sono resi conto che smanettare per cinque o dieci minuti era veramente troppo per la salute del joystick (se credono che io pretenda di fracassare il mio meraviglioso FlghtStick da centomila lire si sbagliano di grosso: uso la tastiera!), per cui hanno ridotto i tempi. Adesso si tratta di farlo solo per un paio di minuti con le dovute pause, arargh!

Secondo in ordine di tempo è il salto con trampolino che si presenta in due varianti: una da 90 metri e una da 120. Anche qui poco o niente di nuovo: già si trattava di assumere una posizione più aerodinamica possibile una volta in aria e di calcolare con precisione il momento di impatto col terreno. L'unica variante di questo Winter Olympics è l'idea di obbligarvi a tenere gli sci perfettamente verticali quando state scendendo lungo il trampolino. Insomma: una disciplina decisamente non esaltante e comunque MOLTO lontana dalla realtà. Il giorno che si



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

decideranno a realizzarla in soggettiva tridimensionale potrà diventare MOLTO più realistica e divertente.
Abbiamo poi il bob che si ramifica in tre varianti diverse a seconda del numero degli uomini in competizione. E cioè bob a due, a quattro e, nel caso di un uomo solo, la specialità è universalmente nota come "slittino". Trattasi comunque di un tipo di competizione sportiva assai telegenica e intrigante, anche se molto spesso mi sono domandato come facciano certa beoti ad essere così pazzi da buttarsi giù a capofitto per un tunnel ghiacciato a bordo di una trappola che pare fatta apposta per andare in pezzi alla prima curva, almeno a giudicare da come vibrano le singole lamiere. Beh, naturalmente nei videogiochi non c'è alcun pericolo e del resto il bob è una

dalle gare che vengono meglio, anche a livello di programmazione videoludica. Thrilling direttamente proporzionale alla velocità, e via di questo passo. E almeno qui ci siamo: il bob schizza via come niente lungo il percorso e bisogna giocare di parecchio anticipo quando si approssimano le curve. Peccato per la fattura grafica scarsuccia qua e là.
E veniamo finalmente a un grande sport, lo sci,

che ha dalle sua diverse specialità che si diversificano soprattutto per la velocità media dei contendenti. Queste sono, in ordine crescente, lo slalom (forza Albertone!), lo slalom gigante (ancora forza!), il Super-G e la discesa libera (da non confondere con la caduta libera, anche se poco ci manca). Dico subito che la tecnica adottata è di buon livello: soggettiva tridimensionale con una buona dose di bitmap per la grafica laterale (ancora un po' e diventa la recensione di un gioco automobilistico...) che in malaugurate escursioni fuoripista può diventare grafica frontale a impatto frontale. Insomma, evitateli quegli alberi!
Come è lecito aspettarsi le bandierine sono come quelle delle discipline reali: ovvero porte per le più veloci, paletti per le altre. Il problema però è un altro: imboccarle con sufficiente anticipo! Non è tanto colpa della velocità di gioco (quella c'è, non vi preoccupate!), quanto dello sciatore che con la sua imponenza fisica toglie via un mucchio di visuale frontale e ci vuole un notevole colpo d'occhio oltreché una buona pratica coi joystick analogici per azzeccare ogni volta la direzione giusta.

Chiude la carrellata di questi giochi invernali il pattinaggio su ghiaccio (non quello artistico, quello cronometrato!), il quale offre tre distanze diverse associate ognuna a un tipo di gioco leggermente differente. Ovvero: inseguimento sui mille metri, normali riscontri cronometrati sui due chilometri e gara a eliminazione sui 3000 metri. E anche qui non ve la cavate: si

tratta praticamente solo di smanettare come pazzi (e di usare anche il tasto di fuoco per le curve), l'unica cosa interessante è lo split screen che potrebbe regalarvi qualche momento di simpatiche sfide coi vostri amici.
E adesso scusate tanto, ma è veramente l'occasione buona per piantare la redazione ed andarmene finalmente a sciare!

PC

Che sia un'operazione commerciale al pari di molte frettolose conversioni da coin-op (tipiche della US Gold, appunto) è fuor di dubbio.
In effetti questo Winter Olympics sarebbe potuto essere, con l'ausilio della tecnologia odierna, una simulazione sportiva con i fiocchi, e invece non riesce proprio ad elevarsi dalla norma.
Detto in due parole: ci sono cinque specialità (che poi all'occorrenza si diversificano in sottodiscipline ma, stringi stringi, sono pressoché identiche) e tre offrono assai poco di nuovo a un panorama vecchio di anni, mentre le restanti due (sci e bob/slittino) non sono il massimo della giocabilità, ma almeno risultano piuttosto spedite e offrono un minimo di brivido della velocità. Se non avete alcuna simulazione di questo genere e volete emulare le gesta dei nostri atleti alle prossime Olimpiadi Invernali potreste anche apprezzarlo, ma come prodotto in sé rimane nel suo complesso abbastanza anonimo...

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
71

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE AMIGA

LASER DISK L. 199.000
Interfaccia Amiga + gioco Dragon's Lair

LASER DISK L. 299.000
Interfaccia PC + gioco Dragon's Lair

LETTORE PIONEER L. 799.000
Idoneo per interfaccia CD Audio e Video

KIT HARD DISK 2"1/2 PER AMIGA 1200

Hard Disk specifico per Amiga 1200 interno completo di apposito cavo di connessione e software di gestione, semplicissima installazione.

HARD DISK AMIGA 1200 85 Mb L. 490.000
HARD DISK AMIGA 1200 125 Mb L. 690.000

NUOVA ESPANSIONE 5 MB PER AMIGA 1200 A 32 BIT

Novità assoluta finalmente disponibile per il tuo Amiga1200 l'espansione interna 32 bit è semplicemente installabile nello slot sotto l'Amiga. Si installa senza bisogno di saldature.

MODULO BASE 1MB ESPANS. A 5 MB L. 199.000
KIT ESPANSIONE 2MB L. 249.000
KIT ESPANSIONE 4MB L. 449.000

THE SUPER COPY L. 49.000

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI POSSEDERE LA PIU POTENTE INTERFACCIA DI BACKUP MAI REALIZZATA. L'INTERFACCIA E DOTATA DI 2 LED INDICATORI CHE SEGNALANO IL CORRETTO FUNZIONAMENTO E IL TRASFERIMENTO DATI. SI CONNETTE DIRETTAMENTE ALLA PORTA DRIVE AMIGA (NON NECESSITA DI SALDATURE), QUINDI DI SEMPLICISSIMI INSTALLAZIONE. E' IN GRADO DI RIPRODURRE FEDELMENTE TUTTI I VOSTRI PROGRAMMI ORIGINALI RIPRODUCE ESCLUSIVAMENTE PROGRAMMI ORIGINALI PER COPIE DI SICUREZZA AD USO STRETTAMENTE PERSONALE.

VIDEO DAC 18 L. 199.000

LA NUOVA SCHEDA GRAFICA PER AMIGA 500/600/2000/3000. QUESTA SCHEDA GRAFICA PERMETTE AL VOSTRO AMIGA DI VISUALIZZARE E LAVORARE CON 262.000 COLORI COME SU AMIGA 1200/4000 IN RISOLUZIONI DA 320 X 512 FINO A 384 X 576. INOLTRE IL SOFTWARE IN DOTAZIONE SALVA IN RGB, IFF, IFF 24, ANIM. COMPLETAMENTE TRASPARENTE GRAZIE ALLA PORTA VIDEO RBG PASSANTE, PUO FUNZIONARE IN CASCATA A GENLOCK E DIGITALIZZATORI, PERMETTENDO DI SALVARE SU NASTRO TUTTI I VOSTRI LAVORI IN 3D REALIZZATI CON REAL 3D, IMMAGINE, CALLIGARI, TURBOSILVER, DIRETTAMENTE A 262.000 COLORI. LE ANIMAZIONI POSSONO ESSERE MODIFICATE E VISUALIZZATE DIRETTAMENTE DA D PAINT SENZA PERDITA DI VELOCITA' A 262.000 COLORI.

ROCKGEN L. 249.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga.Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 399.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

VIDEON 4.1 Gold L.349.000

NUOVO DIGITALIZZATORE A COLORI

E' possibile collegare il Videon a un qualsiasi segnale video (composito e Super-VHS) e a qualsiasi Amiga.

Tracking automatico. Supporta l'interfaccia AREXX quindi Videon può essere programmato a piacimento. Supporta i nuovi Amiga 1200, 4000 con palette migliorata, con possibilità di digitalizzare 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 4.096, 29.971, 262.000 su una palette di 16.777.000 colori in risoluzioni da 320 x 256 fino a 1476 x 576 oppure 1600 x 1280 con VISIONA. Il software permette di creare tutti gli effetti. Può effettuare animazioni tridimensionali in tutte le risoluzioni Amiga. Inoltre il Videon 4.1 è in grado di digitalizzare immagini in b/n con la stessa qualità di uno scanner da 300 dpi. Salva i seguenti formati: IFF, IFF 24, RGB, ANIM.

GENITITLER L. 99.000

Il primo programma di titolazione per Amiga, interamente in Italiano. Innumerevoli pagine video, palette di colori regolabili. Infiniti effetti video tipo: slide, wave, paint, checker, fate, black, ecc.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

MASTER OF ORION™

A leggere la confezione sarebbe il Civilization delle spazio. Al proposito non mi pronuncio visto che a tale titolo ho giocato appena, ma almeno vi posso dire che le distese stellari piene di razze aliene possono essere molto più interessanti del nostro povero pianeta...

E adesso che sapete di dover conquistare la galassia, sappiate che già il primo passo può essere decisivo: la scelta della vostra razza tra dieci disponibili. Non a caso gli umani sono grandi strateghi (e furboni), altri tizi dall'apparenza irsuta sono invece grandi combattenti all'arma bianca, dei tizi col capoccione sono dei geni di procreazione mentale e gli insettoidi sono infaticabili produttori di risorse...

Tenendo conto che se voi impersonate una razza il computer se ne beccherà almeno una delle altre e avete già un idea di base di quello che vi riserberà il gioco.

E ora immaginate una galassia di dimensioni da voi stabilite, piena di pianeti tutti diversi uno dall'altro, una sbaraccata di condizioni ambientali che hanno effetti vari sulla crescita della popolazione, nonché una vasta possibilità di ricchezze minerarie che modificano i parametri standard di produzione. E aggiungete che per poter colonizzare alcuni pianeti particolarmente ostili dovete prima spendere abbondanti manciate di crediti in ricerche nel campo della planetologia per costruire navi adatte all'atterraggio. Non vi basta? Prendete allora in considerazione una valanga di meraviglie tecnologiche tutte da scoprire per ognuno dei sei campi di ricerca (armi, campi di forza, planetologia, costruzione, propulsori e computer). Non scordate poi la possibilità di intavolare trattative diplomatiche con le razze aliene (notevole: non si tratta sempre e solo di combattere come in molti altri giochi) e magari di scambiare un po' di tecnologia, oppure di spiarle per fregare loro valide conoscenze.

E se proprio siete dei guerrafondai convinti sappiate che niente vi costringe a distruggere interamente le colonie nemiche e poi costruirle da capo. E' molto più facile (ed economico) invaderli e decimare la popolazione presente: non è raro trovare dischetti contenenti valide informazioni tecniche nemiche!

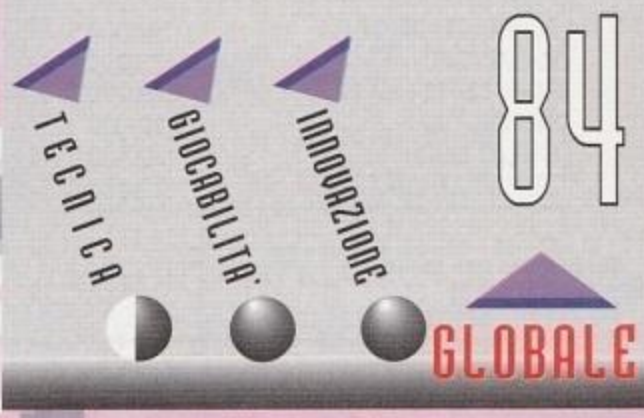
E queste sono solo le principali innovazioni presenti. Potrei andare avanti ancora ma lo spazio è quello che è: tutto da conquistare (scusate il gioco di parole!).

G.B.

PC

Mi sembra quasi di leggere nella mente dei disegnatori di questo gioco: hanno sicuramente giocato un bel po' a Spaceward Ho! della New World Computing e l'hanno trovato piuttosto carino, immediato e tattico, ma alla lunga un po' monotono e hanno pensato di movimentarlo un pochettino... Morale della favola: "signore e signori, ecco a voi lo Spaceward Ho! dei ricchi! Master of Orion. Se il primo vi era piaciuto questo vi entusiasmerà davvero...", e via dicendo. In effetti le aggiunte sono notevoli, tra cui i combattimenti manuali (e all'occorrenza anche automatici), la possibilità dirigere le ricerche tecniche verso un oggetto o un altro e la vasta scelta di razze presenti, ognuna con le sue esclusive specifiche di base. Detto in poche parole: è decisamente più vario e profondo del gioco della New World Computing, ma purtroppo non è stato supportato da tecniche di programmazione di livello paragonabile. Grafica, sonoro e velocità sono inferiori, ma per un vero stratega si tratta probabilmente di sciocchezze, e vorrà sicuramente possederli entrambi (come il sottoscritto, del resto).

C'è solo una cosa che mi domando ancora adesso: come hanno fatto a occupare 14 Megabyte? Sei o sette mi sarebbero sembrati un numero più logico.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO

TUTTE LE ULTIME NOVITA'

SOFTWARE E HARDWARE PER
AMIGA-MSDOS-CD ROM
SUPERNINTENDO-NEO GEO-
GAME BOY-GAME GEAR
MEGADRIVE-LYNK-
GIOCHI E UTILITY
PER AMIGA 1200- CD 32BIT

PER LE CONSOLE SI NOLEGGIANO LE CARTUCCE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA

TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
Aces Over Europe		129.000
Alien Breed II	79.000	
Alien III	59.000	
Alone in the Dark II		129.000
Body Blows II	79.000	
Combat Air Patrol	69.000	
Dark Sun		169.000
Dog Fight	99.000	109.000
Dune II	89.000	99.000
Earth Invasion		89.000
F117	109.000	
F17 Challenge	39.000	39.000
Fire & Ice		Tel.
Flight Simulator V		139.000
Gobliins III	89.000	99.000
Hoyles IV		99.000
Inca II		139.000
Jurassic Park	59.000	79.000
Kasparow		139.000
Land Of Lore		99.000
Larry VI		Tel.
Legacy Of Necromner		69.000
Maniac Mansion II		119.000
Master Of Orion		119.000
Metal & Lace		109.000
Might Magic V		129.000
Patriot		109.000
Prince Of Persia II		99.000
Privateer		139.000
Quest For Glory IV		109.000
Rally		Tel.
Sam And Max Ita		139.000
Scenary FS5 New York		Tel.
Scenary FS5 Paris		Tel.
Scenary FS5 San Francisco		Tel.
Scenary FS5 Washington		Tel.
Sensible Soccer 92-93	69.000	79.000
Shadow Caster		129.000
Silver Pinball		89.000
Sim farm		89.000
Syndicate	69.000	89.000
T.F.X		119.000
Tornado		99.000
Ultima VIII		139.000
Uridium II	69.000	Tel.
Winter Olympics	89.000	99.000
Wizardry VII (disponibile)	99.000	99.000
Yserbius		99.000
Zool 2		Tel.

TITOLO	AMI	IBM
Alien Breed		99.000
Apocalypse	59.000	
Blastar	59.000	
Body Blows	69.000	79.000
Cannon Fodder	69.000	
Chess Master 4000 Turbo		89.000
Dangerous Street	Tel.	
Dracula		89.000
Dragon Knight III		Tel.
Elite II-Frontier	79.000	99.000
Goal	69.000	79.000
Grabriel Knight		Tel.
Indy Car Racing		99.000
Innocent	89.000	99.000
Krusty Fun House	59.000	69.000
Legend Of Kyrandia II		119.000
Litil Divil		89.000
Lotus III		69.000
Magic Boy		59.000
Mortal Kombat	69.000	79.000
Police Quest IV		Tel.
Sim City 2000		Tel.
Simon The Sorcerer	89.000	99.000
Street Fighter II	59.000	79.000
Striker		69.000
Stronghold		109.000
Turrican III	69.000	
7Th Quest Cd Rom		159.000
Adult Sampler Cd Rom		39.000
Aladin		109.000
Deep Voyage Cd Rom		109.000
Extreme Delights Cd Rom		79.000
Gobliins II		149.000
Grandi Artisti Del '900		119.000
Great Wonder World 2 Cd Rom		149.000
Hell Cab		189.000
Iron Helix		179.000
Jurassic Park Cd Rom		79.000
King Quest VI Cd Rom		129.000
Lawnmower Man		99.000
Maniac Mansion II Cd Rom		129.000
Oscar Cd Rom		69.000
Pc-Pix Vol.3 Cd Rom		99.000
Return To Zork		149.000
Shareware Studio III Cd Rom		69.000
Sound Sensation		79.000
Star Treck II		89.000
T.F.X Cd Rom		119.000
Tornado		109.000

★ATLANTIDE★

20034 GIUSSANO (MI) VIA MARTIRI DELLA LIBERTA', 14

DISPONIBILI TUTTE LE NOVITA'... TELEFONA ALLO 0362/354879!

PC COMPATIBILI.

AUTOROUTE EXPRESS EU	69.000
BASKET PLAY-OFF	29.000
BUZZ ALDRIN IN SPACE	29.000
CASTLES	39.000
HARD NOVA	29.000
HARPOON NEW	39.000
KID PIX (EDUCATIVO)	39.000
LOW BLOW BOXING	29.000
MARIO TYPING (EDUCAT.)	39.000
PC UOMO (ANATOMIA)	99.000
PIT-FIGHTER	29.000
POWER MONGER	39.000
RAMPART	29.000
SIMULSPORTS 1	29.000
SKI OR DIE!	29.000
STRATEGO	39.000
THEATRE OF WAR	29.000

AMIGA.

A320 AIRBUS	99.000
CASTLES	39.000
CENTURION	39.000
FORMULA 1 3D	29.000
HARPOON NEW	39.000
INDIANA JONES	39.000
KEEF THE THIEF	29.000
MATCH PAIRS (EDUCAT.)	29.000
NIGHT SHIFT	39.000
POPULOUS II 512K	39.000
POWER MONGER	39.000
RAINBOW ISLANDS	29.000
ROME A.D.92	39.000
SENSIBLE SOCCER	49.000
SIMULSPORTS 1	39.000
STARFLIGHT 2	39.000
THE BARD'S TALE III	39.000

AMIGA CD32.

JAMES POND 2	79.000
JURASSIC PARK	79.000
OVERKILL + LUNAR	79.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.000
SLEEPWALKER	79.000
SURF NINJAS	79.000
ZOOL	79.000

PC CD-ROM.

FASCINATION	99.000
JURASSIC PARK	79.000
LOOM	99.000
OSCAR (TROLLS 2)	69.000
THE LAWNMOWER MAN	109.000
T.F.X.	119.000
WING COMMANDER II	139.000

Tutti i nomi a lato riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SPESE POSTALI GRATUITE PER I TITOLI IN OFFERTA - PER GLI ALTRI CONTRIBUTO FISSO DI LIT. 5.000
SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO RAPIDISSIME - TUTTA LA MERCE E' ORIGINALE E GARANTITA.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

Edward Grabowski's THE BLUE & THE GRAY

Sì, sì, ho capito. Dubito che conosciate quel tale Edward Grabowski, e i colori blu e grigio si potrebbero in fondo associare a qualsiasi cosa. Solo un americano infatti potrebbe associare tutto quanto alla famosa Guerra Civile del 19esimo secolo. Ma voi avrete probabilmente già capito tutto, sbirciando le foto...

Ebbene sì: la Impressions si è messa in testa di realizzare una nuova interfaccia grafica e di associarla a un interessante e significativo periodo della storia americana: la guerra di secessione.

Riassunta in due parole la guerra scoppiò perché gli stati del Nordamerica erano ormai riusciti a liberarsi dal bisogno di sfruttare gli schiavi importati dall'Africa per tenere in equilibrio la propria economia, mentre gli stati del Sud continuavamo ad oltranza, solo perché era la loro unica occasione di profitto. Ci fu così la cosidetta secessione (divisione) ad opera di Umberto Boss... ehm, scusate, mi è scappata!

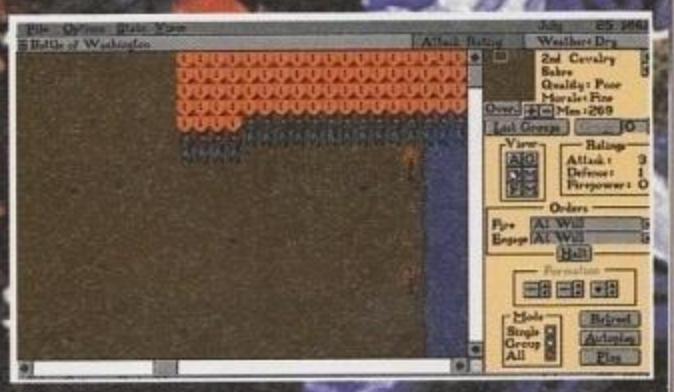
Tornando al gioco, potete scegliere se impersonare gli Unionisti Federali (o nordisti: quelli con le giacche blu) o i Confederati (o sudisti). L'interfaccia gestita dal mouse funziona abbastanza bene e sono presenti una marea di icone grazie anche alla risoluzione EGA hires qui adottata (e sfruttata piuttosto bene, dal punto di vista cromatico). I problemi più grossi possono invece venir fuori quando si cerca di selezionare a mano le icone - infatti bisogna usare il tasto destro - e di creare gruppi di proprio gradimento (ci vuole qualche lavoretto. Detto in breve: abituatevi).

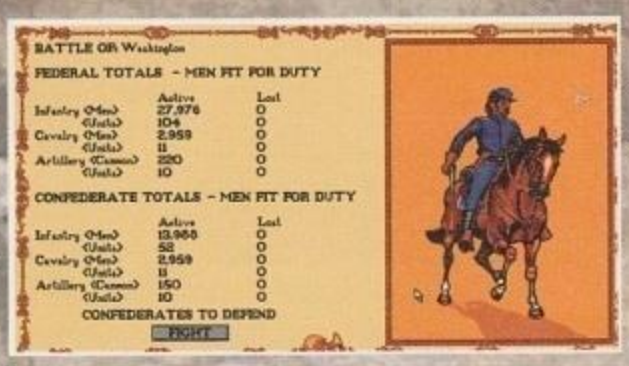
Una delle maggiori novità del gioco è la totale dedizione del programma a un simile periodo storico (dimenticavo: nel gioco è compresa solo la prima battaglia di Bull Run). Ad esempio: tra un turno e l'altro sono presenti intermezzi storici vari con Lincoln o altre personalità in bella vista e musichetta di contorno. Inoltre è stato incluso un aspetto finora trascurato: la possibilità di reclutare uomini nel corso della guerra. Il che vi permetterà di lottare veramente fino all'ultimo saoldato!

Ma anche le fasi dei combattimenti presentano piccole finezze: non solo si possono comandare gli uomini singolarmente o a gruppi, ma si può imporre loro quale particolare arma usare (esempio: i cavalieri hanno sia la sciabola che la pistola). Inoltre, se vi annoiate, potete lasciar simulare tutto al computer, anche da una qualsiasi battaglia già iniziata.

Tornando alla visione globale, una particolare opzione, scontatina ma utile, permette di rendere le unità nemiche visibili o meno, aumentando quindi il realismo bellico. A conti fatti manca all'appello solo la possibilità di giocare in due via modem o via cavo (ma sullo stesso computer si può già). Non disperate, comunque: questa mancanza sarà sistemata già sul prossimo data disk.

G.B.





PC

Un altro wargame della Impressions? No, bastaaa! Scherzo: dicevo solo che ormai questa casa si è interamente dedicata al genere ma sinceramente non è mai uscita con qualcosa di veramente eccellente (tutti nel complesso discreti o poco più), per cui è normale stufarsi. Pregiudizi a parte, bisogna dire che stavolta hanno cercato di fare qualcosa di meglio e nel campo dei wargame si notano effettivamente alcune piccole ma interessanti migliorie che non sto neanche a ripetervi (la recensione che ci sta a fare?). Comunque il mio giudizio obiettivo cambia abbastanza poco e vi spiegherò pure il perché. I wargame da sempre si possono dividere in due categorie: quelli compilati (anche solo parzialmente) che sfoggiano una generale sensazione di lentezza, ovvero la stragrande maggioranza, e poi quelli "assemblati" ovvero una cospicua minoranza di prodotti generalmente buoni. Questo gioco appartiene alla prima e tutt'altro che dignitosa categoria, mentre un buon esempio della seconda è Fields of Glory della Microprose. Un altro dettaglio che non mi è piaciuto molto è la scarsità di scenari: c'è solo una battaglia (grossa, ma pur sempre una sola) e ne saranno disponibili altre tre o quattro nei prossimi mesi su data disk. Insomma, è la solita operazione commerciale di dubbio gusto, ragion per cui, personalmente, preferisco riallinearmi coi miei pregiudizi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Attraverso una serie di esperimenti di ingegneria genetica promossi dal governo, siete finalmente riusciti a ottenere una nuova razza di grandi e docili animali, i Theroidi, con cui sarà finalmente possibile risolvere una volta per tutte il problema della fame nel mondo; tanta felicità può forse durare in eterno?

THE GAMES machine

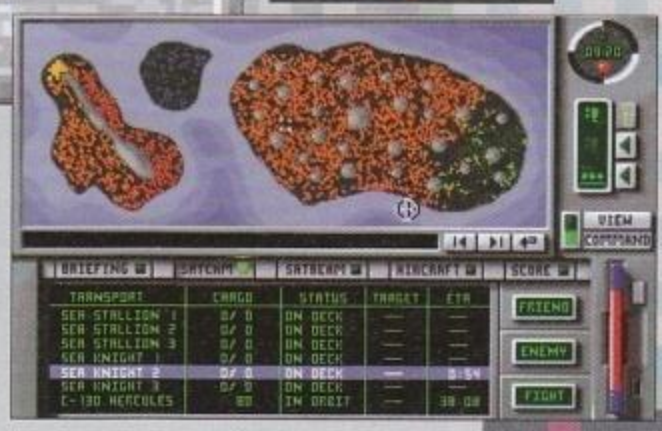
STAR PLAYER

90-94

Purtroppo no. A quanto sembra una vostra cara collega, la dottoressa Ingrid Skinner, è improvvisamente impazzita e ha rubato alcuni campioni del DNA di questi nuovi esseri per studiarli e sfruttarli a proprio vantaggio; il suo scopo sembrerebbe quello di creare con una serie di mutazioni un'orda di ferocissimi Theroidi con cui conquistare buona parte del mondo. Ora come ora è già riuscita a impadronirsi di otto isole di un piccolo arcipelago dell'Oceano Pacifico e, per porre rimedio alla incresciosa e pericolosa situazione, i militari hanno richiesto il vostro aiuto al fine di organizzare un secondo esercito con cui contrastare e sopraffare quello nemico.

Venite così prelevati dalla vostra abitazione e trasportati in tutta fretta a bordo di una portaelicotteri sperimentale; al suo interno è stato infatti costruito uno speciale hangar in cui è possibile allevare, mutare e studiare le varie razze di Theroidi, dandovi la possibilità di alterare le qualità della vostra armata man mano che progredite nel gioco.

All'inizio della partita, dopo una breve ma ben fatta introduzione con tanto di immagini e frasi digitalizzate, vi troverete finalmente davanti al monitor principale del vostro laboratorio; da qui vi sarà possibile controllare e alterare i vari parametri tecnici mutando i tranquilli e docili animali di partenza in possenti macchine biologiche da guerra, pronte ad affrontare l'avversario sulle isole conquistate. Come ho già accennato i Theroidi si dividono in tre razze a seconda della loro caratteristica predominante: i Zips sono rossi e si muovono molto velocemente, gli Hulks sono verdi e posseggono una forza eccezionale e infine gli Slugs sono blu e hanno un'ottima resistenza agli sforzi. Oltre a queste tre qualità fisiche fondamentali, dovete sempre tener sott'occhio anche la tendenza degli animali al combattimento e alla riproduzione, le capacità di percezione e la quantità di cibo necessaria al proprio sostentamento; tutte queste informazioni sono determinanti per la sopravvivenza della specie, e se mai riuscirete a ottenere un Theroide con tutti i valori molto alti (il massimo è 255 unità) potrebbe generarsi una quarta razza, i Beasts, veramente cattivi e praticamente indispensabili per portare a termine i livelli avanzati più difficili.



Per ottenere organismi sempre più forti dovrete agire principalmente in due modi: prima di tutto potete creare in ogni momento dei Theroidi di base con delle precise caratteristiche fisiche, utili per partire con della materia prima che possiede valori molto alti nelle qualità a cui voi tenete particolarmente. Fatto ciò la cosa migliore è inondare le povere bestie con forti radiazioni in modo da favorire la comparsa di alterazioni genetiche, le quali, nella maggior parte dei casi, provocano un vertiginoso aumento delle caratteristiche fisiche a discapito di quelle comportamentali (più grossi, ma generalmente meno attivi). Purtroppo eccessive radiazioni comportano sempre anche la comparsa di virus negli esemplari particolarmente deboli; perciò, per evitare un contagio di massa nelle future generazioni (il virus, una volta preso, si trasmette solo da padre a figlio) e il conseguente declino della vostra razza, bisognerà prontamente eliminare i membri infetti utilizzando le comode opzioni fornitevi dal computer del laboratorio. Infine, quando avrete finalmente

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ottenuto una ventina di animali veramente eccezionali, vi converrà prelevarli e metterli in una gabbia separata così da farli riprodurre tra di loro in modo da ottenere dei capostipiti di alto livello. Ricordatevi che quello che conta veramente è la qualità, non la quantità (nel giro di un paio di minuti è infatti possibile arrivare ad avere anche duemila esemplari!).

Effettivamente all'inizio, dopo aver visto le belle immagini di vita quotidiana dei simpatici Theroidi (Theroidi che si accoppiano, Theroidi che mangiano, Theroidi che camminano, Theroidi che si pestano, etc.), vi sentirete un po' crudeli a eliminare quattrocento o cinquecento animali in un colpo solo, ma ricordatevi che se permettete ai membri più deboli di sopravvivere correrete il rischio che i soggetti forti si accoppino con questi, abbassando inevitabilmente il livello medio generale della vostra armata.

Dopo un paio d'ore (simulate, of course), arriverete finalmente alla prima isola; inizia così la fase strategica del gioco in cui dovrete sgominare le forze avversarie scaricando con i vostri elicotteri le truppe nelle posizioni chiave del territorio da conquistare.

I mezzi a vostra disposizione sono in tutto sei, tre Sea Stallion e tre Sea Knight: i primi sono più veloci, ma possono portare meno carico dei secondi, i quali a loro volta (guarda caso) si muovono molto lentamente. Oltre ai vari pachidermici soldati che avete allevato in laboratorio potrete trasportare sui luoghi del combattimento anche del cibo per sostenere le vostre truppe (oltre a quello normale ci sono anche delle razioni drogate per aumentare la tendenza a riprodursi, la ferocia e le qualità di percezione degli animali che lo mangeranno, sia amici che nemici), degli speciali contenitori per distrarre gli avversari e delle sirene per far muovere in una certa direzione i combattenti (i Theroidi odiano infatti i suoni molto acuti). E' inoltre possibile utilizzare un satellite in orbita per aumentare vertiginosamente una caratteristica di una singola vittima da voi inquadrata, cosa che, benchè sia molto selettiva, può tornare utile per scatenare risse tra le ostili file o per spingere i vostri a riprodursi più in fretta.

Se riuscirete a portare vittoriosamente a termine la missione verrete ritrasportati nel vostro laboratorio dove avrete dell'altro tempo per rigenerare e potenziare la vostra specie; se riuscirete a liberare tutte le otto isole (impresa che vi assicuro si rivelerà veramente ardua), avrete finito il gioco, salvato il mondo, scoprirete finalmente che cosa c'è veramente dietro il losco piano della Skinner e passerete il resto dei vostri giorni a mangiare Hamburger di Theroide. Bello no?

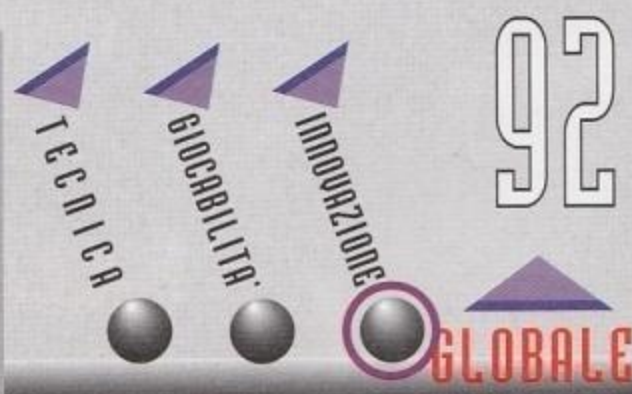
LUKE

PC

Accidenti, questo si che è un gioco veramente innovativo (non ci si poteva certo aspettare qualcosa di "normale" dai programmatori della Maxis): giocherellare con il DNA e creare mostri orrendi pronti ad assalire i loro simili su isole oceaniche è un compito che nessun prodotto fino ad ora aveva mai proposto, e vi devo assicurare che il fascino della scoperta e della conquista non potrà non affascinarvi. La parte iniziale nel laboratorio è da principio un po' traumatica: è praticamente impossibile non rimanere sconcertati davanti alla grande quantità di strumenti a vostra disposizione (tutti comunque comodissimi da usare e molto utili per monitorare la situazione), ma ben presto, quando finalmente ci farete la mano, la vostra parte irrazionale e creativa da scienziato pazzo prenderà sicuramente il sopravvento e inizierete a generare, accoppiare, mutare e eliminare tonnellate e tonnellate di Theroidi. Trovare le combinazioni giuste e il procedimento corretto è tutt'altro che semplice e vi assicuro che già per essere pronti a superare la terza missione vi dovrete sbattere non poco.

I combattimenti a terra richiedono uno studio altrettanto ponderato se non si vuole buttare via la maggior parte delle vostre truppe in inutili scaramucce: l'eliminazione dell'avversario (sopratutto quando questo è ben piazzato su un'isoletta piccola piccola) è un'impresa veramente complicata e si rivela necessario pianificare per bene i tempi di sbarco dei vari elicotteri e soppesare attentamente le vostre forze.

Sinceramente ho trovato Unnatural Selection un prodotto veramente eccezionale sia da guardare che da giocare: certamente, a molti potrebbe non piacere (troppa strategia, frustrazione totale davanti a successive sconfitte, ripetitività dello schema di gioco), comunque mi sento di consigliarlo a chiunque abbia voglia di passare parecchie settimane a smanettare sui codici genetici e a massacrare simpatici e teneri animaloni, spinti sia dal gusto sadico che dal fascino della "Science Fiction".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

26
ANNO 4
NUMERO 26
GENNAIO 1994
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

164 PAGINE DI MANIA

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

ETERNAL CHAMPIONS
IL NUOVO BEAT 'EM UP PER MD

FATAL FURY 2
E CLAYFIGHTER SU SNES

LA GUIDA COMPLETA A
MORTAL KOMBAT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTAL KOMBAT

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94

Quando il lavoro va storto, la ragazza per cui avete perso la testa ha appena deciso di troncare tutto e la mamma rompe le scatole cosa c'è di meglio se non spargere un po' di sangue sui vostri monitor? Con il nuovo gioco Virgin potrete sfogarvi senza problemi... è fatto

Pensate: un giorno siete bellamente seduti a farvi i fatti vostri quando suonano alla porta, voi rispondete e trovate ad accogliervi una busta che parla di un torneo di arti marziali (oddio... più o meno) il cui premio è la vostra sopravvivenza. Interessante: se non partecipate vi accoppano, se partecipate e perdete idem.

Visto che non avete niente da perdere (o meglio: visto che peggio di così non potrebbe andare!) perché non tentare?
Dopo una rapida occhiata alle foto e alla seppur breve trama anche i meno acuti avranno capito che ci troviamo davanti a un clone di Street Fighter II, tanto per cambiare no?
Bene, visto che stiamo parlando di un clone partiamo subito con le differenze dal grande gioco Capcom: personaggi digitalizzati e tanta, ma proprio tanta, crudeltà, accompagnata da litri e litri di sangue.
Una volta scelto il vostro combattente (vi rimando alla preview di due numeri fa e alla recensione per Amiga del numero scorso per ulteriori delucidazioni...) vi troverete ad affrontare il primo avversario. Ed è proprio qui che comincerete a vederne delle belle: potrete scagliargli una raffica di pugni in faccia facendogli perdere sangue a iosa (sufficiente per riempire una bottiglia da un litro e mezzo), sferrare calci in pancia oppure, con un gancio ben assestato, proiettarlo nel blu dipinto di blu riempiendo una piscina intera di liquido rosso.
Ci sono poi le classiche mosse speciali caratteristiche di ogni personaggio: tanto per fare un esempio Scorpion si può teleportare da una parte all'altra dello schermo e, al momento giusto, arpionare (si, avete letto proprio bene, ARPIONARE) lo sfidante all'altezza del collo per poi trascinarlo e farne quello che vuole: simpatico, pacifico, magari un po' doloroso, ma sicuramente efficace...
Oltre a queste mosse caratteristiche abbiamo poi a nostra disposizione delle fatality (mosse particolari che possono essere realizzate a fine incontro tramite una particolare combinazione joypad-pulsanti), e qui signori miei non ho parole, raggiungiamo veramente il dolore fisico esasperato: Kano strappa il cuore all'avversario, Sub Zero si accontenta della spina dorsale, ecc.
Una volta sconfitti tutti gli avversari dovrete affrontare un Mirror Match contro un vostro sosia, seguito da tre incontri "uno contro due" (in pratica dovrete sconfiggere in un round due avversari scelti a caso dai precedenti).
E poi avete finito il gioco... E invece no!
Dopo questa incredibile faticaccia incontrerete Goro: un coso grosso, alto, con quattro braccia e una pettinatura da fare invidia a TMB quando viene in redazione la mattina presto senza nemmeno passare dal bagni... Sconfitto anche lui dovrete affrontare Sheng Tsung, l'organizzatore del torneo. Un povero vecchietto dopotutto, peccato che può assumere (e lo fa, statene certi, lo fa...) le sembianze di tutti gli sconfitti.
Dopo avrete veramente finito... promesso!

Stefano "BDM" Petrullo

Foto comparativa di notevole interesse: sulla sinistra lo sprite originale del coin-op, sulla destra quello convertito per PC. A parte le dimensioni la fedeltà è assoluta!

PC

Per tutti i possessori di PC è giunto il momento della riscossa: Mortal Kombat per il buon vecchio Ms-Dos batte tutte le versioni uscite sino ad ora... Amiga, Mega Drive e Super Nes; questa volta nessuno ce la fa contro il picchio!
La grafica a 256 colori è grandiosa (con tanto di parallasse... e scusate se è poco!) e le digitalizzazioni dei personaggi fanno quasi invidia all'originale da sala giochi. Ma come sapete la grafica non è tutto: parliamo quindi del sonoro che si difende più che discretamente, il coin-op non era famoso per la parte uditiva, ma la conversione è impeccabile anche sotto questo punto di vista. Tecnicamente ineccepibile quindi, anche se devo ammetterlo, ogni tanto si riscontra qualche lieve (e sottolineo LIEVE) rallentamento su un 486 DX 33.
Che dire della giocabilità? Che è grande, soprattutto se avete un joypad Gravis a quattro tasti, tre per le mosse d'attacco e uno per la parata, non ho riserve. In definitiva: Mortal Kombat è il miglior picchiaduro per PC apparso sino ad ora sul mercato. Se la Probe si fosse occupata anche della conversione di Street Fighter II allora le cose sarebbero state diverse, ma purtroppo non è stato così. Consigliato a chi come me, si è trovato con l'amaro in bocca dopo aver visto SF 2 per PC e a coloro che amano la violenza e il sangue (degli altri naturalmente...).

TECNICA · GIOCABILITA' · INNOVAZIONE

93

GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROGRAMMA E MANUALE
IN ITALIANO

TORNADO

SEI AL COMANDO DI UNA SQUADRIGLIA COMPOSTA DA 6 TORNADO, AEREI CHE COMBINANO VELOCITÀ E POTENZA DI FUOCO STRAORDINARIE. LANCIATI IN MISSIONI SOLITARIE O DI SQUADRA E SCOPRI QUANTO DI MEGLIO PUÒ OFFRIRTI TORNADO, LA MIGLIORE SIMULAZIONE DI VOLO DEL MOMENTO:

- PROGETTATO IN COLLABORAZIONE CON LA RAF E LA BRITISH AEROSPACE.
- POSSIBILITÀ DI ALLENARSI CON IL "SIMULATORE A TERRA."
- PAESAGGI DETTAGLIATI.
- REALISMO INEGUAGLIABILE.
- OPPORTUNITÀ DI EFFETTUARE VOLI NOTTURNI E IN CONDIZIONI DI SCARSA VISIBILITÀ.
- SFIDE "TESTA A TESTA" CONTRO UN AMICO.

© 1993 DIGITAL INTEGRATION ON ALL FILMS SUPPLIED BY US.

IMMAGINA IL BRIVIDO...
... ORA PROVALO!

AMIGA
PC
RICHIEDE: 1 Mb, DISCO RIGIDO.
RACCOMANDATO: MOUSE. JOSTICK.
SCHEDE GRAFICHE: VGA.
SUPPORTA: SOUNDBLASTER,
ADLIB, ROLAND SOUND CARDS.

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

Digital Integration

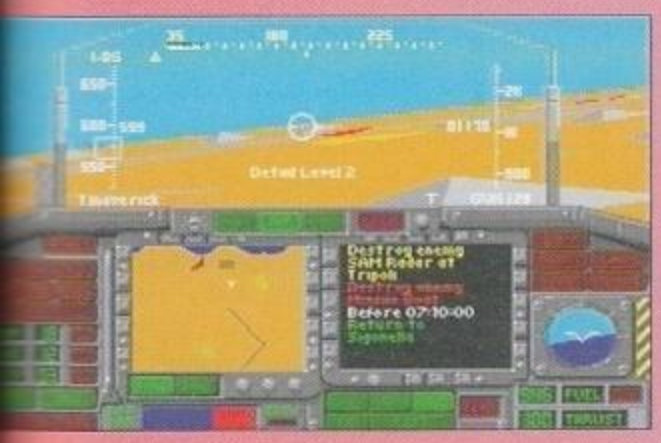
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UPDATE

Baghdad, 17 Gennaio 1991. L'oscurità e la quiete della notte vennero squarciate dall'esplosioni delle bombe. L'antiarea irachena cominciò a sparare alla cieca, non sapendo da chi o da dove provenivano gli attacchi. L'operazione Tempesta del Deserto era iniziata...

Inutile dire che quegli attacchi invisibili erano opera di uno stormo americano di nuovissimi bombardieri F-117A Stealth Fighter. Questi aerei dalla particolare sagoma (dicono che assomigli a un pipistrello, a me non pare, comunque...) hanno la peculiarità di essere praticamente invisibili ai radar e di avere un livello di emissioni infrarosse molto basso, è per questo che vengono abitualmente (anche se "ufficialmente" sono stati impiegati solo nella Guerra del Golfo), usati per gli attacchi notturni (non per niente sono soprannominati Nighthawk). Ma com'è possibile sfuggire ai sensori delle postazioni nemiche senza dover ricorrere a trucchetti del tipo volo radente sul mare, in modo tale che lo specchio d'acqua rifletta le onde emesse dai radar stessi? Dunque, di sicuro ci pensa la forma dell'aereo in sé a contribuire a disperdere in parte le suddette onde. Per il resto si vocifera che la copertura esterna dell'F-117A sia costituita di fibra di carbonio e di qualche altro materiale che combinati assieme permettono appunto all'aereo di rendersi invisibile alle stazioni radar nemiche; inoltre l'apparecchio è dotato anche di un sistema efficentissimo di raffreddamento dei vapori di scarico che lo rendono quasi impossibile da essere inquadrato dai missili a ricerca calorica.



Tutti questi aspetti sono naturalmente tenuti in considerazione dalla simulazione, che si presenta come da standard MicroProse estremamente curata e dettagliata. Oltre all'immancabile sezione d'armamento, nel menu principale del gioco, avrete anche la possibilità di prendere parte a una sessione di training, giusto per prendere familiarità col velivolo, mentre per quello che riguarda le missioni che compongono il gioco, e che riprendono vagamente quello che è stato lo svolgimento della Guerra del Golfo, avrete a disposizione un'intera fase di briefing in cui potrete scrutare dettagliatamente la mappa della zona in questione, ricevendo una descrizione specifica per ogni singolo bersaglio.

Come tutti i simulatori i controlli non si limitano all'uso del joystick, bensì si estendono a tutta una serie di comandi via tastiera che vi permettono di fare le più svariate cose: da quelle classiche come aumentare e diminuire la potenza dei motori o aprire e chiudere lo sportello dei carrelli, a quelle che lo sono un po' meno, come i cambi di visuale con le prospettive esterne, interne e quelle della telecamera, o come l'autopilota, gli spostamenti veloci, il tempo accelerato e via dicendo...

SHIN

DOGFIGHT

Dal momento che la recensione prevista sul numero scorso è poi saltata, vi segnalo della disponibilità sul mercato di un'altra conversione MicroProse di un suo precedente successo per PC: Dogfight. Al riguardo posso dirvi come, pur senza raggiungere la qualità di Gunship 2000 e di questo F117, si tratti comunque di un simulatore interessante. Adesso attendia-

AMIGA

C'è voluto del tempo, ma ne è valsa la pena. Non ho giocato alla versione PC e quindi non mi è possibile fare un paragone, ma sicuramente questa versione è realizzata più che degnamente. Veloce, con tre diversi livelli di dettaglio, bella e cattiva la musica d'accompagnamento, controllo un po' complicato (come del resto per ogni simulatore che si rispetti) più che altro per la quantità di tasti funzione presenti, ma estremamente realistico. Decisamente un bel gioco, gli appassionati

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
89
GLOBALE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JURASSIC PARK

TM & © 1993 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Esiste qualcosa di peggio della cassiera grassa della Conad? Di Ambra che pubblicizza "Non è la rai sTREnna" (che tristezza...)? Della ragazza che dice all'amico "Ma mi vuoi tutta cicca e brufoli?" Ebbene sì, esiste qualcosa di più mostruoso e si chiama Velociraptor...

Ok,
lo ammetto, forse sono stato un po' troppo duro con Jurassic Pork, hem, Park, qualche mese fa, infondo il gioco non è poi cosi brutto, ma dovete capire una cosa, quando un caporedattore tirannosaurico (tanto per restare in tema) come Max ti IMPONE, solo perché sei l'unico a tiro, di giocare a un prodotto che non hai assolutamente intenzione di guardare (al massimo con la coda dell'occhio), ti scappa la voglia e soprattutto la pazienza... Max che mi frustava urlandomi che dovevo superare il primo livello, io che prendevo a calci il PC imprecando in turco perché una dannatissima bambina si era andata a ficcare in una fogna piena di caimani vitaminizzati (e pensate che la suddetta bambina deve essere trasportata su una cassa di legno perché, la poverina, non può inzupparsi fino alla vita come il protagonista!).
Provate solo ad immaginare cosa è successo quando, dopo sforzi immensi paragonabili alle sette fatiche di Ercole, sono riuscito a passare il primo livello ed il codice d'accesso è sparito nel giro di tre secondi scarsi (persi nel cercare carta e penna)... mi sono, giusto un attimino alterato (ma porc... ma li mortacci di... programmatori al rogo...).
Lasciamo da parte le questioni redazionali e vediamo di approfondire le conoscenze con i nostri cari estinti... ormai è accertato che Jurassic Park è il film che più ha incassato in questi ultimi anni e, al di la della bontà dell'intera produzione, è innegabile che intorno a questa si sia creato un enorme mercato.
Ormai di JP si è visto tutto, dalle magliette ai modellini, senza dimenticare le tonnellate di CD-Rom più o meno educativi riguardanti la preistoria (davvero bello quello della Microsoft), le trasmissioni televisive di Piero Angela e tutte le videocassette uscite in edicola (tra le quali "La carica dei pornosauri!" E non sto scherzando).
Era quindi lecito aspettarsi un grande gioco, ma del resto non era neanche il caso di illudersi più di tanto, comunque per certe questioni e una più approfondita valutazione rivolgetevi al commento, adesso vediamo di analizzare per benino i vari livelli di gioco; prima di iniziare vorrei fare un plauso alla Ocean per aver inserito la possibilità di giocare nella lingua che più ci aggrada (nel nostro caso l'italiano), infatti prima di partire potremmo scegliere tramite un gran bel menu dotato di grosse e sventaglianti bandiere, uno dei 5 linguaggi che ci verranno proposti, oltre alla nostra lingua madre è presente il francese, il tedesco, lo spagnolo e naturalmente l'inglese (ben fatto! Cosi non si può lamentare nessuno, al massimo i polacchi).
Nel primo livello lo scopo sarà quello di trovare i due bambini che si sono andati a nascondere nei punti più idioti del parco; il primo bambino è possibile trovarlo all'esterno, dove tra noiosissimi

"compsognathus" (Compy per gli amici), micidiali dilofosauri sputa veleno e enormi libellule, dovrete recuperare una cassetta degli attrezzi in modo da poter penetrare all'interno delle fogne.
Come ho già sottolineato all'inizio la bambina si è nascosta nel punto più incredibilmente assurdo dell'intera rete fognaria, il vostro compito sarà quello di trovare una cassa di legno e di trasportarla dalla poverina; peccato che le fogne siano un mezzo labirinto dal quale è difficile venirne fuori sani e salvi, soprattutto se calcolate l'enorme numero di pipistrelloni, trilobiti e caimani di dimensioni immense che vogliono trasformarvi nel loro pranzo.
Se superate indenni questo livello (e non c'è alternativa, visto che disponete di una sola vita), preparatevi ad affrontare il secondo gigantesco stage, diviso in più sottosezioni; lo scopo primario sarà quello di trovare della frutta per un vostro caro amico, cercando nel frattempo di non essere inve-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO CD

Già disponibile la versione PC CD-Rom è in arrivo anche quella per CD32 di Jurassic Park. Il gioco in séè rimasto naturalmente invariato, supportato da un sonoro più adeguato e intermezzi animati di notevole impatto.

stiti da piccoli (si fa per dire) triceratopi e facendo molta attenzione ai soliti compy.
Raggiunta la massima quantità di frutta necessaria potrete entrare in quello che io chiamo "il primo corridoio del triceratopo grasso e grosso"; in pratica dovrete correre all'interno di una specie di canyon, approfittando del fatto che il triceratopo si fermerà qualche secondo a mangiare la vostra frutta, per poi svoltare all'ultimo momento verso l'imboccatura di destra, proprio mezzo secondo prima che il il simpatico tricorno vi impali contro il muro.
A questo punto, districandovi tra un labirinto di pietre e muretti, dovrete affrontare il secondo e ben più cattivo "corridoio del dinosauro ancor più grasso e ancor più grosso"; in questo caso dovrete fare molta più attenzione, infatti starà a voi sfruttare le cariche del triceratopo in modo da sfondare il muro di pietra alle vostre spalle, quindi una volta aperto un varco, correre come dei dannati e saltare sull'unico rialzo situato al centro del corridoio. In caso non foste sufficientemente agili entrerete anche voi a far parte dei cari estinti.
Adesso basterà che vi procuriate la tessera magnetica e sarete pronti per entrare nei sotterranei del Jurassic Park; a questo punto vi immergerete in un ambiente totalmente tridimensionale

in prima persona, un po' come Legends of Valour, infatti lo scroll non sarà a caselle come nei classici giochi RPG alla Eye of the Beholder, ma in pieno movimento! Certo, siamo ben lontani da Ultima Underworld, ma la realizzazione generale è comunque ottimamente pensata, l'atmosfera che si genera giocando a luci spente unita alla musica incalzante del gioco riesce veramente a terrorizzare, in particolar modo quando salta fuori un velociraptor, che vi farà balzare letteralmente sulla sedia!
Beh, lo spazio stringe quindi è meglio che passi direttamente al commento, altrimenti la striscia-ta dove la mettiamo?

Mirko "TMB" Marangon

A1200

Ho atteso parecchio questa versione per 1200 e mi aspettavo qualcosa di veramente ben fatto e possibilmente più giocabile della controparte piciista; in parte sono soddisfatto, la versione 1200 di JP è sinceramente più alla mano, non soffre della sindrome della password visto che si ha tutto il tempo per poterla scrivere e soprattutto non ti costringe a ricominciare da capo ogni volta che morite (nel senso che quando perdete la vita nel secondo livello, ricominciate da quello e non dal primo come accadeve su PC).
Un'altro punto a favore della versione A1200 è il sonoro, su PC era una tale nenia che azzerare il volume della Soundblaster era il minimo da farsi, invece su Amiga la musica è molto più d'atmosfera e rende davvero bene, peccato che gli effetti ogni tanto spariscano (ma accadeva anche su piccì); anche la collisione degli sprite è notevolmente più precisa, ma non ancora perfetta.
Gli aspetti negativi riguardano la programmazione in generale; lo scroll non è affatto fluido, si muove in modo abbastanza precario, ma la cosa che più lascia perplessi sono gli evidentissimi rallentamenti visibili quando ci sono più di quattro o cinque sprite su schermo e la cosa sinceramente non è affatto positiva, in particolar modo se pensiamo che su PC questi problemi non sussistevano (è alquanto ridicolo visto che l'Amiga ha il Blitter e il PC proprio no!). Continuo a non capire la testardaggine dei programmatori inglesi che insistono a non voler rendere i loro giochi installabili su Hard Disk, cosa gli costi non mi è ancora chiaro.
Mi ha lasciato invece piacevolmente sorpreso la parte in treddì, la grafica si muove bene, peccato che le brush siano state applicate solo alle pareti e agli oggetti (ad es. barili, lampadari, etc), ma del resto un'uso più esteso avrebbe sicuramente compromesso l'aggiornamento della grafica; inoltre va detto che nonostante le esigue dimensioni della finestra di gioco, i programmatori sono riusciti comunque a conferire quell'aspetto terrificante (coadiuvato da un audio da paura!) che permette al giocatore di immedesimarsi nei panni del protagonista.
Se la versione CD32 sfrutterà a dovere l'AKIKO, potremmo veramente vederne delle belle. Insomma non si tratta di un gioco malvagio, anzi l'ho parecchio rivalutato, peccato che in alcuni punti sia esageratamente prolisso e che non lasci via di scampo quando si commettono degli errori, anche non voluti.

TECNICA
GIOCABILITA'
INNOVAZIONE
GLOBALE
88

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE IC

Winter OLYMPICS

IL GIOCO PIU' 'CALDO' DELL'INVERNO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E AGE

MANUALE IN ITALIANO

AMIGA
PC & COMPATIBILI
PC CD-ROM

Screen shots versione Sega Mega Drive

LA XVII° EDIZIONE DELLE OLIMPIADI INVERNALI: IL PIU' SPETTACOLARE EVENTO SPORTIVO MAI RAPPRESENTATO SULLA NEVE! 12 SPORTS, 55 DISCIPLINE. PIU' DI 1800 ATLETI, IN GARA PIU' DI 60 NAZIONI. UNA AUDIENCE TELEVISIVA DI 2 MILIARDI DI TELESPETTATORI. FORZA, TENACIA, ABILITA': LE COMPONENTI DEL SUCCESSO. MISURATI CON 10 DIVERSE SPECIALITA' SPORTIVE, ACCETTA LA SFIDA E PUNTA ALL'ORO OLIMPICO IN UN GIOCO STRAORDINARIAMENTE APPASSIONANTE!

U.S. GOLD®

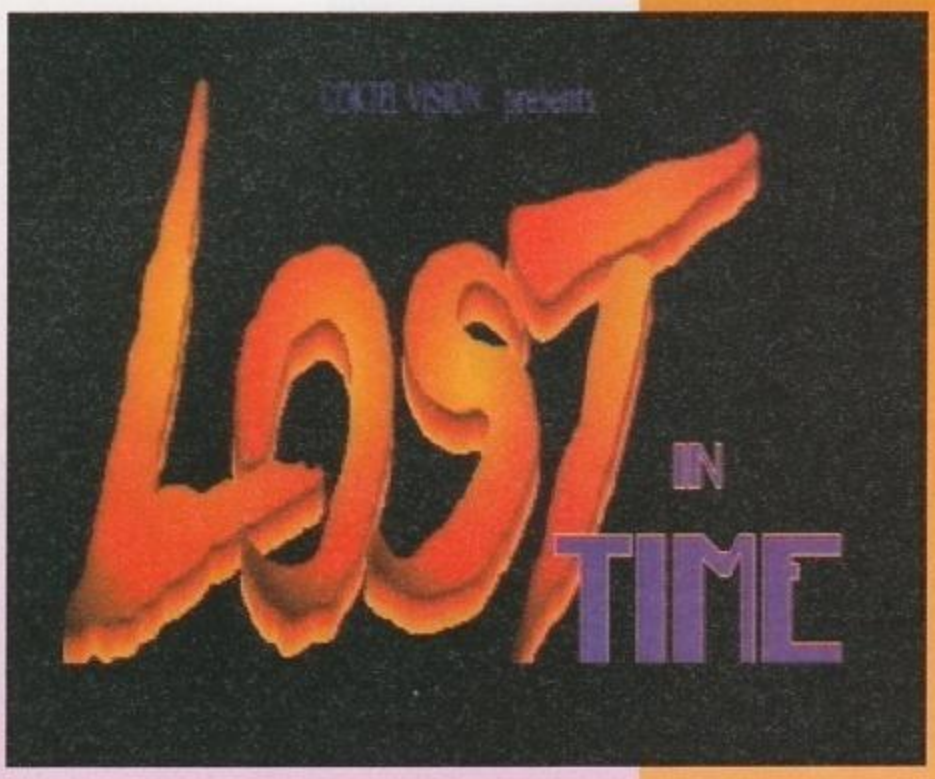
LEADER
·DISTRIBUZIONE·

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA-CD', 'MEGA DRIVE', 'MASTER SYSTEM' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

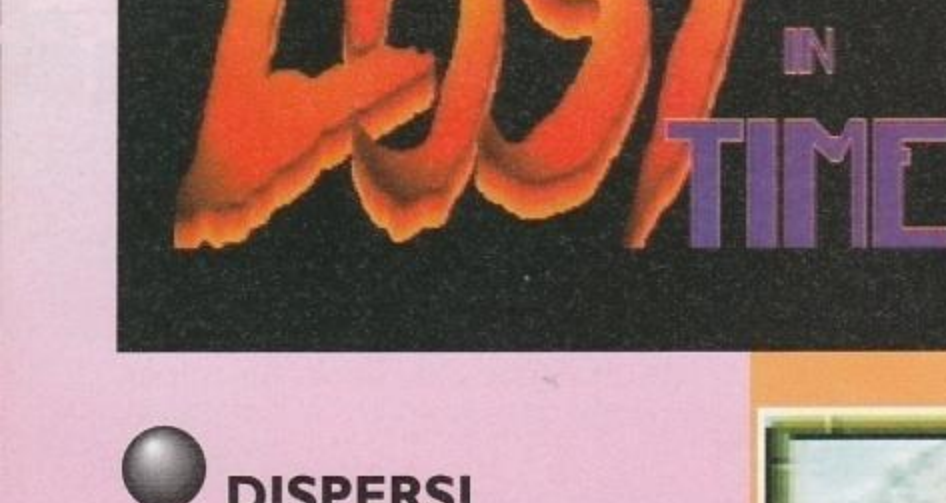


DISPERSI NEL TEMPO

Ed ecco a voi la soluzione integrale della penultima avventura della Coktel: se siete rimasti bloccati nelle segrete del galeone o non sapete più cosa fare nella vostra bella proprietà al mare dovete ringraziare a gran voce Nicola Sancisi di Bologna, GianLodovico, Emanuele e Falviano, Valerio Lupi di Livorno e Alessandro "Guybrush" Lo Presti che ci hanno spedito la soluzione, nonché il sottoscritto per averla ricopiata interamente su Mac con lo sporadico aiuto di Mao che ben presto si è rotto ed è andato nell'altra stanza a giocare a Rebel Assault.

Il gioco non è poi difficilissimo, anche se alcuni passaggi avranno dato parecchi problemi a molti lettori, perciò vi consiglio di leggere solo le informazioni necessarie per andare un po' avanti così da non perdere il gusto dell'avventura. Salvate ogni tanto la posizione (specialmente davanti a casa di Delia, come ho già annotato nella soluzione) e divertitevi mentre giocate, poiché il finale vi lascerà probabilmente a bocca asciutta... Buona lettura!

LUKE



• PRIMA PARTE •

Guardate lo sgabello a sinistra, poi il mogano; utilizzate le tenaglie sul chiodo e quindi osservate il manifesto. Ora giratevi verso destra, osservate i barili e raccogliete la lampada. Finalmente potete fare luce su qualcosa! Giratevi ancora a destra e utilizzate la lampada sui barili, troverete una spugna che raccoglierete. Adesso utilizzate la spugna sul secchio, giratevi ancora a destra e usatela sul manifesto. Giratevi a sinistra e usate la lampada sulla botola, guardate il barile sdraiato e poi il rovere dove troverete una bottiglia di olio di palma che prenderete subito. Giratevi a destra e utilizzate

l'olio sulla leva; la barca si svuoterà dell'acqua permettendovi di raccogliere il cavatappi dietro la catena (dopo aver guardato quest'ultima). Ora risalite sulla stiva destra e usate il cavatappi sulla parete dove c'era il cartellone, dove il legno è più tenero. Ora parlerete con un negro incatenato, Joruba, che vi svelerà parte della storia. Dopo aver preso il coltello che Joruba gentilmente vi regala, giratevi a destra e usatelo sul palo; così vi troverete nel pontile. Giratevi a destra due volte e utilizzate le tenaglie sulla prima galloccia a sinistra. Ora giratevi ancora a destra e avanzate di due stanze. Dopo che vi sarete girati a sinistra, guardate la vasca centrale e raccogliete lo strofinaccio, rigiratevi verso destra e avanzate ancora. Voltatevi verso sinistra e utilizzate lo strofinaccio sull'anello, giratevi verso destra e raccogliete il sapone nella nicchia, giratevi nuovamente nella stessa direzione e raccogliete il remo dopo aver osservato le palle di cannone. Adesso ritornate nella prima sala del pontile e utilizzate il cavatappi sul sapone riducendolo in scaglie, da utilizzare successivamente sulla guida della porta. Finalmente potrete aprire la porta e incontrare un altro importante personaggio, Melkior, che più avanti vi sarà di grande aiuto nel proseguimento dell'avventura. Durante il dialogo con Melkior, questo vi chiederà che cosa ci è successo, dando inizio alla seconda parte dell'avventura.

• SECONDA PARTE •

Guardate il trattore e raccogliete la batteria, una mela da dentro un cesto di frutta posto sul tetto del trattore e un pacchetto di sigarette e una pipetta da dentro a un vuota tasche. Dopo aver allontanato il cavallo dandogli la mela, osservate il cancello e leggete il messaggio che, molto prudentemente, non seguirete. Perciò dovete utilizzare la pipetta sulla batteria per poi scaricare dell'acido sul lucchetto fondendolo. Adesso vi troverete nel giardino della vostra nuova proprietà. Andate verso l'entrata del maniero e raccogliete il ritratto sopra la porta, il pezzo di legno e la maniglia che vi rimarrà in mano, e utilizzate la freccetta sulla serratura. Ora andate verso il giardino posteriore e poi verso il faro. Andate verso la parte posteriore di tale costruzione per raccogliere la bottiglia d'aceto che troverete lì per terra. Ora utilizzate la freccetta sul tappo della botte e raccogliete quest'ultima. Ritornate nel giardino posteriore e andate verso la strana costruzione (che si rivelerà essere una tomba). Qui utilizzate il ritratto sulla cavità e premetelo: comparirà una targa sulla quale dovrete scrivere l'età del capitano (è random), e poi dovrete spingere la croce. In questo modo comparirà un montacarichi che purtroppo non risponde ai vostri ripetuti tentativi di farlo muovere. Ritornate allora all'entrata del maniero e preparatevi a costruire una funzionalissima elettrocalamita: utilizzate il fil di ferro che era attaccato al ritratto con la maniglia, utilizzate l'aceto sulla batteria (essendo acido, funziona lo stesso... (Come no!!!)), e utilizzate la bobina magnetica precedentemente costruita sulla batteria ricaricata. Utilizzando il tutto sulla fessura della porta sarete in grado di raccogliere la chiave che prontamente utilizzerete sulla serratura per aprire la porta. Dentro la casa raccogliete l'estintore, il remo e la sbarra che utilizzerete subito sul focolare del caminetto; dal focolare raccogliete il girarrosto e lasciate il ceppo di legno. Adesso guardate il cofanetto e prendete il filo di cuoio e il barattolo di resina. Vi accorgerete che all'interno c'è un fusibile rotto: niente paura, usate la carta stagnola del pacchetto di sigarette sul fusibile e questo ritornerà come nuovo ripristinando la corrente al montacarichi. Dirigetevi perciò verso la tomba, entrate nel montacarichi e premete il bottone, ritrovandovi così nella cripta. Qui servendovi della botte raccogliete una bottiglia di sidro; ora, utilizzando il tappo della bottiglia, farete cadere il flacone di antiossidante che si trova in alto sopra le altre bottiglie. Uscite e dirigetevi verso la parte posteriore del faro e utilizzate il girarrosto sulla finestrella che si romperà e vi lascerà prendere il tubo di gomma all'interno.

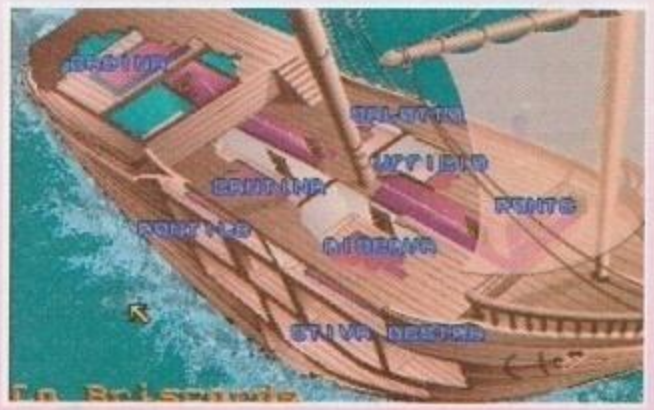
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

Andate verso l'entrata del faro e utilizzate il tubo sulla maniglia. Adesso vi servirà qualcosa con cui tirare il tubo; andate verso la tomba e annodate l'altra estremità del tubo sulla maniglia d'acciaio del montacarichi e azionatelo senza entrarci; in questo modo forzerete definitivamente la porta del faro in cui dovrete entrare. Raccogliete lo zoccolo dentro al quale troverete una chiave che vi servirà per aprire la porta, usandola sulla serratura. Adesso vi troverete davanti a un cancello, aprite la canalizzazione e ritornate al faro. Senza entrare nella porta raccogliete i frammenti di vetro vicino alla finestrella. Ora salite su per le scale: arriverete in uno studio. Qui aprite il cassetto e raccogliete il diario e l'acido, poi forzate l'armadio con il remo e prendete il rasoio lì nascosto. Ora utilizzate il canocchiale e, quando vedrete una specie di relitto in lontananza sugli scogli guardatelo. Se cliccate un'altra volta sul relitto, compariranno dei simboli con dei colori: annotate sia i simboli che i colori e salite in alto verso la lanterna. Qui raccogliete il petrolio dietro la tenda e utilizzate il rasoio su quest'ultima. Ora tornate nella cripta e, seguendo i simboli precedentemente annotati (che non sono uguali ma simili, per esempio al posto del cannone c'è una pistola, al posto della sciabola un pugnale, etc.), aprite il baule e prendete la fibra di vetro e il giornale di bordo del capitano. Adesso andate verso il pozzo e utilizzate il tubo sul rubinetto. Guardate il tubo e utilizzate la fibra di vetro su di esso, e poi la resina. Ora prendete l'estremità del tubo, mettetela nel pozzo e aprite il rubinetto. Raccogliete il tappo e ritornate davanti alla griglia dietro il faro; ora dovete cercare di aprire la griglia: utilizzate l'acido sulle alghe e poi grattatele via con il pezzo di vetro. In questo modo comparirà un buco in cui infilerete il girarrosto. Adesso utilizzate l'antiossidante sul girarrosto e girate l'improvvisata manovella. Ora avrete libero accesso alla barca, saliteci sopra e svuotatela dell'acqua utilizzando lo zoccolo. scoprirete presto che la barca ha un buco sul fondo, utilizzate allora prima lo straccio e poi il tappo sul buco in modo da tapparlo. Adesso utilizzate il remo sulla barca e potrete finalmente partire per il mare. Il viaggio però dura ben poco. Doralice andrà ben presto a sbattere contro gli scogli e, nuotando, si ritroverà vicino a una casa di pescatori. Dopo essere entrati nella casa raccogliete tutti gli oggetti dentro la giacca (un fazzoletto, un chiodo e un pezzo di pane), poi aprite il cassone e prendete la nave in bottiglia e la salsa. Ora guardate la sedia e prendete il quaderno di Melkior; inoltre prendete la sedia che verrà posizionata automaticamente sotto il lampadario. Osservate quest'ultimo e usate il chiodo sulla maniglia, così potete prendere il lampadario e, dopo averlo esaminato, potete smontarlo tranquillamente in tanti pezzi. Ora uscite dalla casa e utilizzate il pane con la salsa; il pan bagnato così ottenuto dovrà essere lasciato sul tetto della casa, e un gabbiano, attirato dall'ottimo pasto, urterà accidentalmente contro il salvagente sul tetto, facendolo cadere. Adesso guardate il salvagente e utilizzate il rasoio per tagliare la corda che gli è attaccata. Finalmente, utilizzando la corda sull'ancora e poi il rampino così ottenuto sulla scogliera, potrete ritornare nella vostra bella casetta. Prima di tutto ritornate alla griglia per riprendere possesso dei vostri



oggetti e poi ritornate al pozzo. Esaminate il tubo e usate il rasoio sulla parte indurita: otterrete così un bel manganello che vi servirà per spaccare la bottiglia con dentro la nave fatta di fiammiferi che terrete con voi. Ora entrate in casa, guardate il focolare e metteteci sopra prima lo straccio e poi il petrolio; a questo punto usate un fiammifero sul raschietto che si trova dentro al pacchetto di sigarette per poi dar fuoco al focolare che inizierà subito a bruciare. Ora che il fuoco è acceso vi accorgerete che la sbarra di ferro inizierà a dilatarsi sotto l'effetto del calore, andando a toccare i contatti. Comparirà una lastra: metteteci sopra la botte, apritela con il manganello, usate la candela per tappare il buco e, alla Indiana Jones, usate lo zoccolo sulla cassetta della sabbia per poi riutilizzarlo sulla botte. Come per incanto dopo qualche "zoccolata" si aprirà un passaggio segreto, che vi porterà dritti dritti al relitto. Ora dovrete cercare di aprire il baule: usate la pipetta sulla pozzanghera, i galleggianti sul pavimento e, infine, raccogliete le tenaglie vicino alla porta palo. Guardate il baule, utilizzate il filo di cuoio sul filo elettrico per deviare la corrente e tagliate il filo elettrico con le tenaglie. Non vi resta che rompere il lucchetto: usate l'acqua su quest'ultimo e poi l'estintore. Il lucchetto si congelerà e, con una mazzata di manganello, potrete romperlo e infine aprire il baule. All'interno del suddetto troverete un sarcofago che non riuscirete a prendere perché proprio in questo momento arriverà un altro protagonista dell'avventura, Jarlath, con il quale avrete un dialogo non molto piacevole. Con questo dialogo finisce il racconto di Doralice e inizia la terza parte del gioco.

• TERZA PARTE •

Prima di tutto tornate nella stiva e utilizzate il gancio sul lucchetto del baule; aprirete così quest'ultimo trovando dei vestiti che indosserete e un nastro. Tornate sul pontile, giratevi a sinistra e avanzate di una stanza, giratevi a destra e avanzate ancora. Ora utilizzate il remo con la galoccia e poi il nastro per unirli insieme; usate le tenaglie sul chiodo per stortarlo e utilizzatelo sul bastone appena ottenuto: avrete così a vostra disposizione un ottimo gancio per tirare la corda in mezzo alla fessura. Adesso esaminate l'estremità di tale corda: troverete un buco nella parete in cui dovrete infilare il cavatappi attorno a cui fisserete l'estremo della corda. Tornate indietro sul pontile e giratevi a sinistra; avanzate di una stanza e voltatevi ancora a destra. Esaminate la finestrella, tirate la corda e guardate il secchio: ci troverete dentro il residuo di un pesce che prontamente prenderete. Ora andate a riprendervi il cavatappi e tornate da Melkior per liberarlo con il residuo del pesce (è il rostro di un pesce spada). Adesso parlerete con Melkior, con il secondo Oswald e con il capitano: in breve verrete rinchiusi nella cabina del capitano e qui dovrete riuscire a trovare la pistola e le chiavi della stanza di Yoruba. Appena arrivati andate verso il bancone ed esami-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nate la poppa: troverete una bandiera dei pirati che prenderete con voi. Adesso entrate nel bagno, esaminate il tappeto e sollevatene l'angolo: troverete una chiave (originale come nascondiglio!), che logicamente dovrete raccogliere. Ora andate nella camera del capitano, guardate il comò e tirando la maniglia sinistra troverete dei sali, mentre nell'anta destra troverete una scodella. Sempre nella camera giratevi verso destra e raccogliete le banane nel piatto. Tornate nel salone principale e voltatevi verso sinistra; guardate la scrivania e aprite il cassetto con la chiave: troverete e raccoglierete un tampone e un kriss. Ora guardate la poltrona per due volte e troverete un'altra chiave. Vi accorgerete presto che dovrete eliminare il simpatico pappagallo Galipo (naturalmente senza usare la violenza (anche se utilizzare direttamente il kriss si sarebbe rivelato molto più divertente, he, he, he!)). Prima di tutto usate la scodella sotto Galipo, poi usate sulla scodella l'acido e i sali: si formeranno dei gas nocivi che investiranno il pappagallo, il quale cercherà di approvigionarsi. Per richiuderlo vi

serve una vera gabbia: andate nella camera del capitano e usate il kriss sul tappeto in modo da permettere alla botola che c'è sotto di aprirsi. Scendete e andate nella cantina (dovrebbe essere dietro di voi); qui osservate il palo, usate il cavatappi sull'orifizio e prendete il passe partout. Ora potete aprire tutte le stanze eccetto una. Andate sul corridoio, giratevi verso destra e andate verso la prima porta; usate il passe partout sulla serratura e vi troverete in una stanza nella quale osserverete lo scaffale, trovando una bottiglia di lucido. Adesso uscite e andate verso la seconda; guardate l'angolo e troverete una gabbia; poi guardate lo stipo, esaminate il cassetto e troverete un anello. Ora, uscendo dalla stanza e andando fino in fondo al corridoio, vi ritroverete ne pontile. Tornate nella stiva e esaminate il baule; usate il kriss sulla

molla per due volte e troverete della farina di riso e un fazzoletto. Tornate nella cantina e utilizzate la farina di riso sul palo per poter risalire nella camera del capitano. Andate nel bagno e utilizzate il lucido sul fazzoletto e poi quest'ultimo sul lavabo. Sulla parte lucida usate il tampone e vedrete dei numeri che dovrete annotare. Guardate l'armadietto e utilizzate l'anello sul buco a sinistra: si aprirà una porta segreta che vi porterà in una stanza dove troverete, dopo aver esaminato il tavolino, un disco e, dopo aver esaminato il bancone, un giradischi. Tornate nella cabina del capitano e finalmente potrete mettere in atto il vostro piano per eludere definitivamente la sorveglianza di Galipo. Prima di tutto usate le banane

sulla gabbia e poi poggiate questa sul tavolino vicino alla scrivania. Ora coprite la gabbia con la bandiera e posate il giradischi sul tavolo da musica, vicino all'armadio; sul giradischi utilizzate il disco, girate la manovella e premete l'interruttore. Adesso Galipo, trovandosi a suo agio, non vi sorveglierà più e voi potrete aprire tranquillamente l'armadio con la chiave d'argento. Dentro troverete uno scrigno che aprirete e nel quale troverete un'altra chiave da mettere nell'inventario. Ora giratevi di 180 gradi e guardate il quadro e poi il fuoco: troverete una cassaforte con cui dovrete utilizzare la combinazione precedentemente annotata. Dentro alla cassaforte troverete un cofanetto. Per aprirlo dovete fare così: voltatelo verso destra e spingete in alto: si aprirà una cavità nella quale troverete una chiavettina (intanto il cofanetto dovrebbe essere tornato alla sua posizione originale). Ora premete in alto e poi al centro: comparirà una serratura nella quale utilizzerete la chiavettina appena raccolta. Troverete così una pistola che dovete raccogliere insieme alla gabbia di Galipo prima di ritornare nell'ultima stanza del pontile. Come all'inizio usate lo strofinaccio sull'anello per aprire la nicchia dentro la quale metterete e toglierete subito la gabbia di Galipo. Ora giratevi di 180 gradi e guardate in basso: troverete una botola che aprirete con la chiave di ferro. Finalmente avete trovato Yoruba! Dopo aver parlato con lui e con Melkior, esaminate il pavimento e poi la fessura: troverete il gioiello di Yoruba che recupererete con le tenaglie e che utilizzerete sulla pistola. Con questa sparate sui ferri di Yoruba che sverrà. Ora non vi resta che trovare le coordinate dell'isola di S. Cristobald, perché Melkior ha perso il suo taccuino. Prendete il cotone che si trova dietro le casse e usatelo sull'albero; esaminate quest'ultimo e usate le tenaglie per tenere aperta la porta. Ora usate l'uncino sullo scaffale: cadrà una bottiglia sulla quale userete la spugna bagnata. Così facendo si staccherà l'etichetta con sopra le coordinate dell'isola; datela a Melkior e partite per l'isola di S. Cristobald, la vostra ultima meta.

• QUARTA PARTE •

Dopo aver parlato con Melkior e Joruba, andate verso la cascata e parlate con il bambino (che si chiama Amilcar). Per avere un aiuto da lui, dovete aiutare il suo opossum: perciò utilizzate la bandiera pirata sull'animale. Ciò non basta ancora; dovete usare il cavatappi sul cocco lì vicino e poi usare la pipetta sul cocco forato. Dopo aver dato l'acqua di cocco all'opossum, Amilcar sarà pronto ad aiutarvi. Per spostare la pietra che chiude il passaggio dovrete utilizzare il pappagallo. Utilizzate la chiavetta sulla gabbia: troverete delle monete che utilizzerete sulla fessura della porta; solo ora Makandal accetterà di ricevervi. Dopo aver parlato con lui, questi vi spedirà nella casa di Delia per rubarle un vestito (e qui consiglio vivamente di salvare la partita per sicurezza). Dopo aver parlato con Delia, mentre lei cerca i suoi occhiali, prendetele il libro di magie. In questo modo, dopo aver ritrovato gli occhiali, non troverà più il suo libro e andrà a cercarlo in un'altra stanza; così voi potrete prendere lo specchio e usarlo sulla migale che si allontanerà, dandovi finalmente la possibilità di prendere la cosacchina. Delia vi darà a questo punto un filtro d'amore che dovrete somministrare a Makandal e quindi vi riporta davanti alla sua casa. Dopo essere entrati e dopo aver parlato con Makandal, aprite la finestra, usate l'holocom sulla tavola

http://www.oldgamesitalia.net/

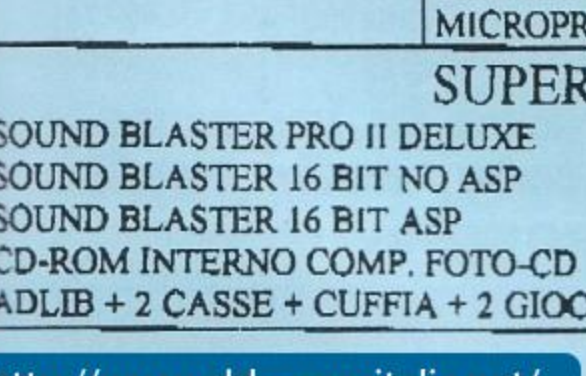
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

tornate da Makandal che vi darà un certo privarole, una pozione che toglie la voce. Ora andate verso la proprietà da Serapion che scoprirete non potrà parlare. Ora usate l'invertitore sul privarole e date ciò che ne è venuto fuori a Serapion, parla-

e mettetelo in funzione. Makandal si spaventerà credendo di trovarsi davanti uno spirito e voi potrete versargli il filtro nel bicchiere. Dopo che avrà bevuto, prendetegli il bicchiere, andate da Delia e dateglielo. Ora ci sarà un lungo dialogo alla fine del quale capirete che Maximin, il figlio di Velvet nonché vostro bis-bis-bis nonno, è in pericolo. Andate da Delia che vi darà una pozione invertitrice. Adesso



te con lui per due volte e quindi prendete il sale che vi porgerà. Usate l'invertitore sul sale per trasformarlo in zucchero che successivamente darete al cane da guardia. Adesso potete tornare nella casa di Velvet. Vedrete che c'è un serpente nella culla del bambino: che fare? Semplice, prendete il sacco sul tavolo e tirate fuori la vanilla e il fiore; poi usate il sacco sulle braci per raccoglierne un po' e infine usate il sacco sullo sgabello. Il serpente entrerà nel sacco attratto dal calore e voi lo prenderete e lo getterete nel fuoco. Ora comparirà Jarlath che vi inseguirà per farla finita con voi una volta per tutte. Voi comunque ne sapete una più del diavolo: usate il fiore su Jarlath che, starnutendo, cadrà nel vuoto mettendo fine all'avventura. Ora godetevi la corta sequenza finale e cancellate pure una ventina di mega dal vostro hard disk!

COMPUTER WORK

UNICA SEDE
Via Rivoli 38/A
Orbassano (TO)
Tel. 011 / 903.15.67
Fax. 011 / 903.46.48

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI A DOMICILIO
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

Per motivi di spazio non son elencati tutti i titoli dispnibili.

MS-DOS	Prezzo L.	AMIGA	Prezzo L.
TFX	109.900	MORTAL KOMBAT	69.900
AV8B HARRIER ASS.	99.900	SIMON THE SORCERER	89.900
COMANCHE MAX O.	119.900	BODY BLOWS GALACTIC	79.900
KING'S QUEST VI	119.900	RETEE 2!	59.900
INDIANA J. FATE OF A.	109.900	FATMAN	69.900
LEISURE SUIT LARRY 5	99.900	CHAOS ENGINE	(A1200) 69.900
SPACE QUEST 5	109.900	JURASSIC PARK	59.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900	SOCCER KID	(A1200) 59.900
SAM & MAX	119.900	SENSIBLE SOCCER 92/93	69.900
REBEL ASSAULT	149.900	FIRE & ICE	49.900
DAY OF TENTACLE	129.900	ALIEN BREED II	79.900
JURASSIC PARK	79.900	ALFRED CHICKEN	69.900
STRIP POKER LIVE	59.900	FIRE FORCE	49.900
SENSIBLE SOCCER	79.900	HUMANS	59.900
INDY CAR RACING	99.900	LEEDS UNITED	49.900
FRONTIER ELITE II	99.900	SLEEPWALKER	39.900
BIRDS OF PREY	109.900	STRIKER	59.900
POPULUS II	99.900	GUNSHIP 2000	59.900
WING COMMANDER 2	99.900	LOTUS III	59.900
SIMPSON	49.900	MONKEY ISLAND 2	109.900
MICROPROSE SOCCER	24.900	POWER MONGER	69.900

SUPER OFFERTE - (Prezzi IVA compresa)

SOUND BLASTER PRO II DELUXE	L. 210.000	AMIGA 1200 + 2 GIOCHI + 3 PROGR.	L.679.000
SOUND BLASTER 16 BIT NO ASP	L. 391.000	AMIGA CD32 + 100 GIOCHI	L.699.000
SOUND BLASTER 16 BIT ASP	L. 475.000	AMIGA 600	L.429.000
CD-ROM INTERNO COMP. FOTO-CD	L. 399.000	AMIGA 600 + 1 GIOCO	L.449.000
ADLIB + 2 CASSE + CUFFIA + 2 GIOCHI	L. 159.000	SUPER NINTENDO + 4 GIOCHI	L.299.000

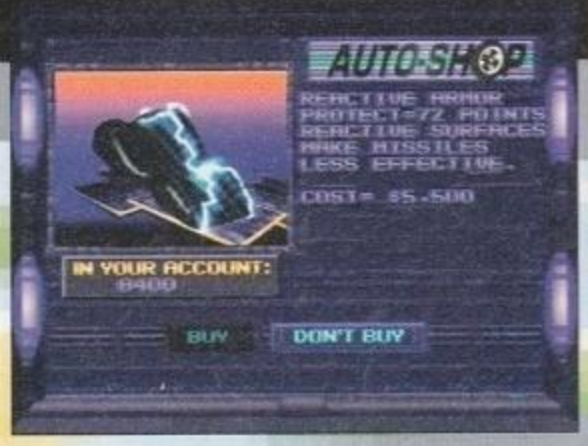
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRASH 'N BURN™

THE GAMES machine
STAR PLAYER
90-94



ATTENZIONE!

Quella che state per leggere è la prima recensione in assoluto che TGM dedica al neonato 3DO. Quantificare numericamente il valore di un gioco per una macchina appena uscita risulta quindi un'operazione tutt'altro che agevole, in un primo tempo avevamo pensato di non dare alcun voto, ma un semplice commento, poi abbiamo propeso per una recensione "tradizionale", cercando di adattare i soliti parametri a queste nuove e "mostruose" potenzialità...
Max

Immaginatevi esplosioni, confusione, fuoco, fiamme, cavalieri dell'apocalisse a zonzo per il cielo, vecchiette in tanga che si picchiano nel fango, napalm a fiumi e lamiere contorte seminate in giro per la strada... ora aggiungete una colonna sonora tipo rissone di massa + assalto degli indemoniati con in sottofondo la cavalcata delle Valchirie, tanto per risvegliare in noi represse emozioni guerriere, e finalmente potrete avrete una visione più o meno consona con la mia idea di Mayhem. Ecco, Crash'n'Burn a mio avviso si può definire univocamente con questa sola parola.

Nel gioco vi ritroverete infatti in un tetro futuro postnucleare, di quelli tristi in cui tutti sono o cattivi o psicopatici, e in questo futuro sarete alla guida di un feroce bolide munito di un armamento veramente massiccio con cui affrontare piste al limite della percorribilità; il tutto dando libero sfogo alle vostre manie distruttive e scaricando le vostre frustrazioni sugli altri concorrenti della gara.

Detto così magari non fa poi tanta scena, ma vi assicuro che quando accenderete il 3DO e caricherete il gioco non potrete non rimanere con la bocca aperta.

Dopo una bella introduzione con tanto di esplosioni nucleari e città rase al suolo, utili per sollevare il morale allo spettatore e fargli dormire sonni tranquilli, il programma vi dà la possibilità (oltre ad alterare alcune opzioni di gioco) di iniziare un campionato o di affrontare uno dei sei tornei inizialmente disponibili, per ambientarsi con il sistema di controllo. Indipendentemente dalla vostra scelta avrete l'opportunità di eleggere il vostro pilota tra sei tipi particolarmente esauriti (le immagini dei personaggi sono state digitalizzate utilizzando veri attori i quali, benché i risultati grafici e le animazioni siano veramente ottime, non credo avranno più il coraggio di uscire di casa, talmente sono stati conciati male...), ognuno dei quali utilizza una macchina personalizzata dalle proprie differenti caratteristiche tecniche. Dopo aver deciso quale corridore interpretare (andate pure per simpatia, le differenze tra le varie macchine sono minime), potrete gustarvi una bella rappresentazione isometrica della pista e, poi finalmente, avrete l'occasione di assistere al gioco vero e proprio nel suo massimo splendore grafico.

La prima cosa che balza evidentemente all'occhio è infatti la coloratissima visione esterna dei sei bolidi da corsa disposti ordinatamente sulla pista, mentre rombano e partono velocemente alla conquista della prima posizione. L'impatto visivo è infatti stato tenuto in gran conto, ed è più che evidente come la Crystal Dynamics abbia voluto partire subito col piede giusto, presentando un gioco che sotto questo punto di vista non ha proprio niente da invidiare a quelli comunemente gettonati nei vari bar e palesando così le strepitose credenziali del 3D0.

Basta a tale proposito completare anche un solo giro di pista per rimanere veramente colpiti dai numerosi e strabilianti effetti presenti, dalla fluidità del movimento, dalla magnificenza delle paraboliche prese a massima velocità e dallo splendore delle piste stesse, alcune realizzate addirittura in materiale trasparente (fantastiche!), altre ricoperte in alcuni tratti di ghiaia o allagate da larghe pozzanghere.

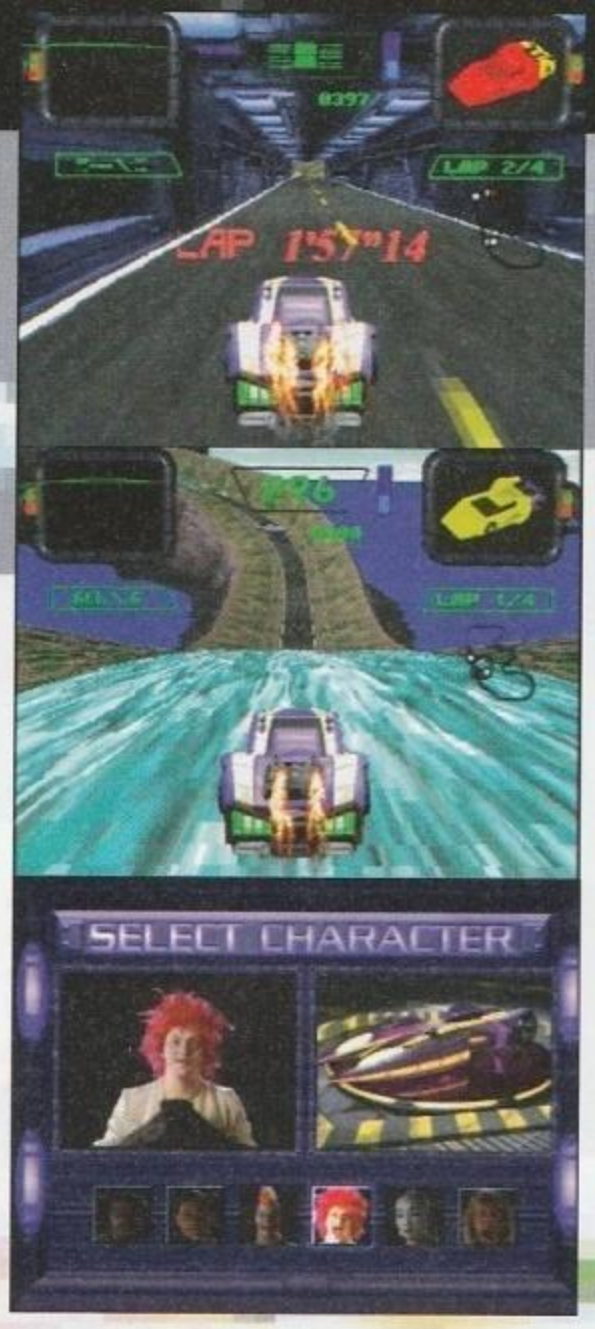
Dopo essersi ripresi dallo stupore di tanta bellezza si piglia finalmente il volante in mano e si inizia a giocare: praticamente si usano tutti i cinque tasti presenti sul joypad (disposti in modo ottimale e quindi comodissimi da usare), attraverso cui potete accelerare, usare la nitro, scegliere che arma usare, sparare in abbondanza o cambiare la visuale di gioco. E' infatti possibile scegliere se pilotare il vostro mezzo guardandolo dall'esterno o dalla cabina di pilotaggio, cosa che, a prescindere dal differente aspetto grafico, si rivela molto utile in parecchie situazioni, a seconda dell'azione che state affrontando: se vi state concentrando sulla

Sapete il significato della parola inglese "Mayhem"? In italiano viene erroneamente tradotta con "Cagnara", ma non lasciatevi trarre in inganno da un termine così delicato, nella realtà le cose sono molto peggio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

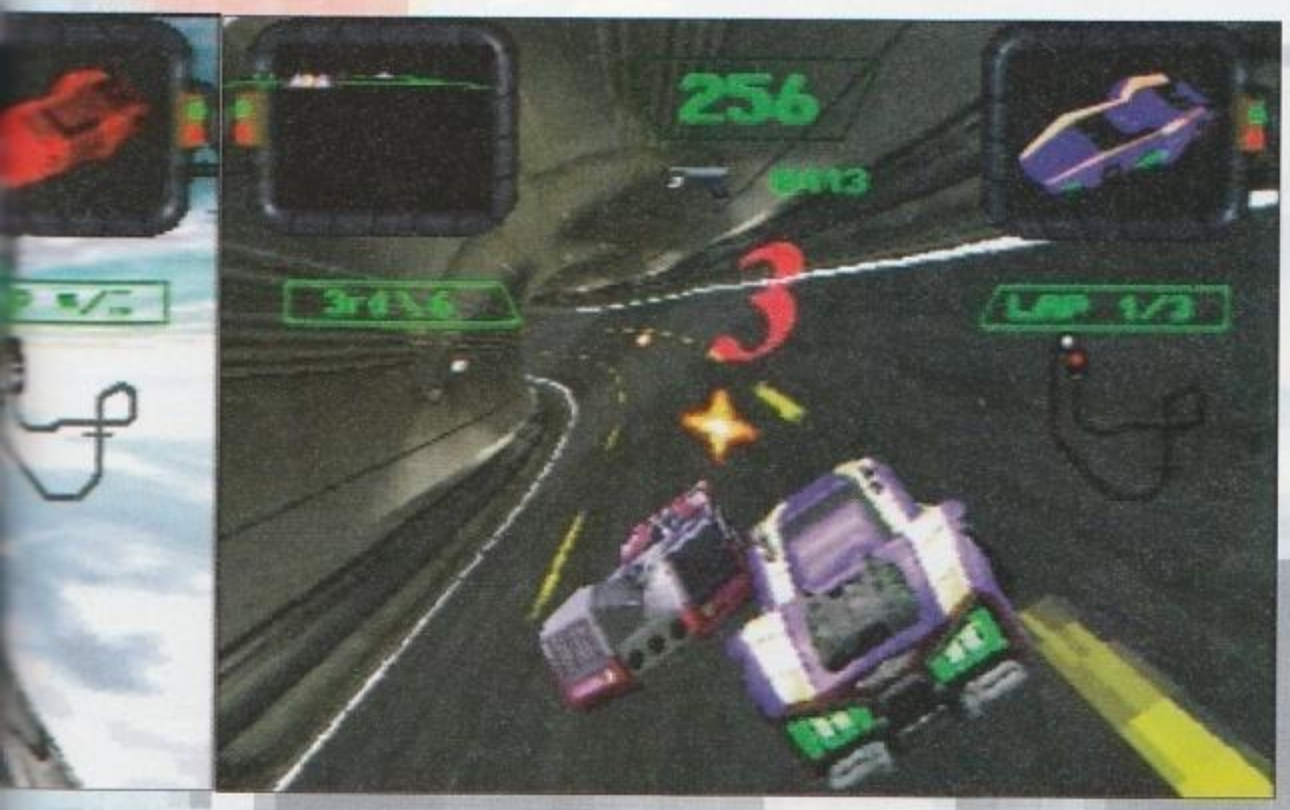
http://www.oldgamesitalia.net/



guida si rivela molto più comoda la visuale esterna, mentre se avete intenzione di blastare qualche avversario particolarmente ostico conviene sfruttare la visuale interna e i vari mirini computerizzati che compariranno sul vostro parabrezza, praticamente fondamentali per mirare e abbattere definitivamente i concorrenti avversari.

Le armi a vostra disposizione sono divise in quattro categorie: le mitragliatrici, le armi a energia, i missili e le mine. Inizialmente partite soltanto con un pistolone di base e un laser (alquanto scarso), ma man mano che progredite nel gioco e accumulate soldi in grandi quantità potrete permettervi strumenti sempre più micidiali; le mitragliatrici risultano le armi generalmente più usate, con un buon raggio d'azione e una riserva di colpi piuttosto alta; sicuramente comprare la versione più potente (il famigerato "rotellone") è la mossa migliore da fare, perciò vi conviene iniziare a risparmiare soldi fin dall'inizio. I missili sono piuttosto comodi per eliminare da una certa distanza i concorrenti più scarsi con un colpo solo, benché le versioni più costose siano altrettanto efficaci contro i veicoli altamente corazzati. Le mine vengono lasciate in mezzo alla pista e continuano ad agire anche se fatte esplodere più di una volta, e sono uno dei pochi stratagemmi a vostra disposizione per eliminare i concorrenti che vi seguono troppo da vicino; i laser e in generale le armi a energia sono invece nella maggior parte dei casi poco potenti e infliggono danni normalmente contenuti alle varie vittime (per lo meno i modelli più a buon prezzo), ma hanno la grande comodità di funzionare a batteria, permettendovi di sparare un numero illimitato di colpi. E' inoltre possibile comprare armature specifiche reattive anti-missile, riflettenti contro i laser, refrattarie per resistere al calore o Kevlar per diminuire l'effetto delle pallottole, nonché vetri polarizzati anti-accecamento, ruote pressoché indistruttibili, sistemi di difesa per sviare i missili a ricerca e la Nitro (che purtroppo non è di serie su molti modelli), fondamentale in più occasioni per sfuggire agli attacchi nemici o guadagnarsi con uno spunto la prima posizione.

Per potersi permettere tutti questi optional è necessario finire la corsa arrivando nelle prime tre posizioni (meglio se primi, si guadagnano 2000$ contro i 750$ e i 500$ rispettivamente del secondo e terzo posto), ma si può aumentare il vostro budget eliminando gli altri mezzi che avranno la sfortuna di passarvi troppo vicini; durante ogni gara sono infatti presenti i sei veicoli guidati dai rispettivi piloti e una quindicina di droni controllati dal computer, introdotti nel gioco per intralciare le vostre manovre: la loro eliminazione è una buona fonte di guadagno (100$ per drone e 500$ per ogni pilota avversario), e inoltre abbattere gli altri corridori aumenterà le vostre probabilità di ottenere le prime posizioni. Purtroppo capiterà anche a voi di subire ingenti danni sotto il fuoco nemico (in ogni momento potete dare un'occhiata al pannello a destra su cui vengono visualizzate le parti lese e la gravità del danno), e per prevenire la vostra prematura morte è conveniente fermarsi ai box dove verrete più o meno rapidamente riparati e dove sarà possibile ricaricare le munizioni dei vostri armamenti.



Le piste su cui avrete occasione di sfrecciare sono in tutto trenta, cinque per ogni torneo, e avrete l'occasione di provarle tutte di seguito scegliendo all'inizio l'opzione campionato (ricordatevi che se decidete di partecipare a un torneo soltanto, tramite l'opzione "Rally", non avrete l'occasione di alterare e personalizzare la vostra macchina); la difficoltà dei tracciati e la cattiveria degli altri concorrenti aumenta in modo graduale, rendendovi la vita sempre più dura, ma la vittoria sempre possibile. E' necessario finire ogni gara almeno al terzo posto, pena la perdita di un credito e l'obbligo a ripercorrere la prova; dopo le prime gare questo inizia a diventare complicato, comunque quando vi impossesserete di un buon armamento le cose risulteranno molto più semplici e divertenti (basta stroncarli tutti...).

Se scegliete di giocare l'intero campionato vi farà piacere sapere che i vostri risultati verranno salvati automaticamente alla fine di ogni gara, consentendovi di interrompere la partita in qualsiasi momento e continuarla più tardi; purtroppo non è possibile memorizzare contemporaneamente più di una sola posizione (non importa, basta chiudere fuori dalla camera parenti o amici indesiderati per evitare la distruzione di fenomenali carriere).

Che altro dire? Bah, credo di aver detto praticamente tutto sul gioco, mi manca solo di scrivere il commento che, visto l'assenza di voti o pagelle, si rivelerà particolarmente interessante (lo mettiamo lì per questo...).

LUKE

3DO

Accidenti! Non ho mai avuto un grande amore per le console, ma questa volta devo dire che sono rimasto veramente colpito dai risultati ottenuti col 3DO; credo che finalmente l'utilizzo del CD stia raggiungendo livelli veramente buoni, e una volta tanto il gioco vale veramente la candela (come Rebel Assault, del resto).

Il mio giudizio su Crash'n'Burn è quindi veramente positivo, e non solo dal punto di vista grafico; l'altissima velocità, qualità fondamentale per un prodotto di questo genere, rende l'azione frenetica al punto giusto, rendendo quasi impossibile frenare la voglia di andare avanti a massacrare i mezzi nemici con armi sempre più perfide. Alla fin fine l'azione potrebbe anche sembrare ripetitiva (di giochi del genere "corri e distruggi" ne abbiamo già visti a iosa), ma questo non è per niente il caso: giocarci è davvero divertente sotto tutti gli aspetti, e sicuramente questa è una qualità fondamentale per il successo di un qualsiasi titolo.

Certo, per poterci mettere le mani sopra bisogna comprare il 3DO, e in questo momento non saprei se consigliare o meno l'acquisto di un sistema comunque costoso, ma con quello che ha già dimostrato di saper fare, appena uscito... Beh, comincerei a pensarci seriamente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

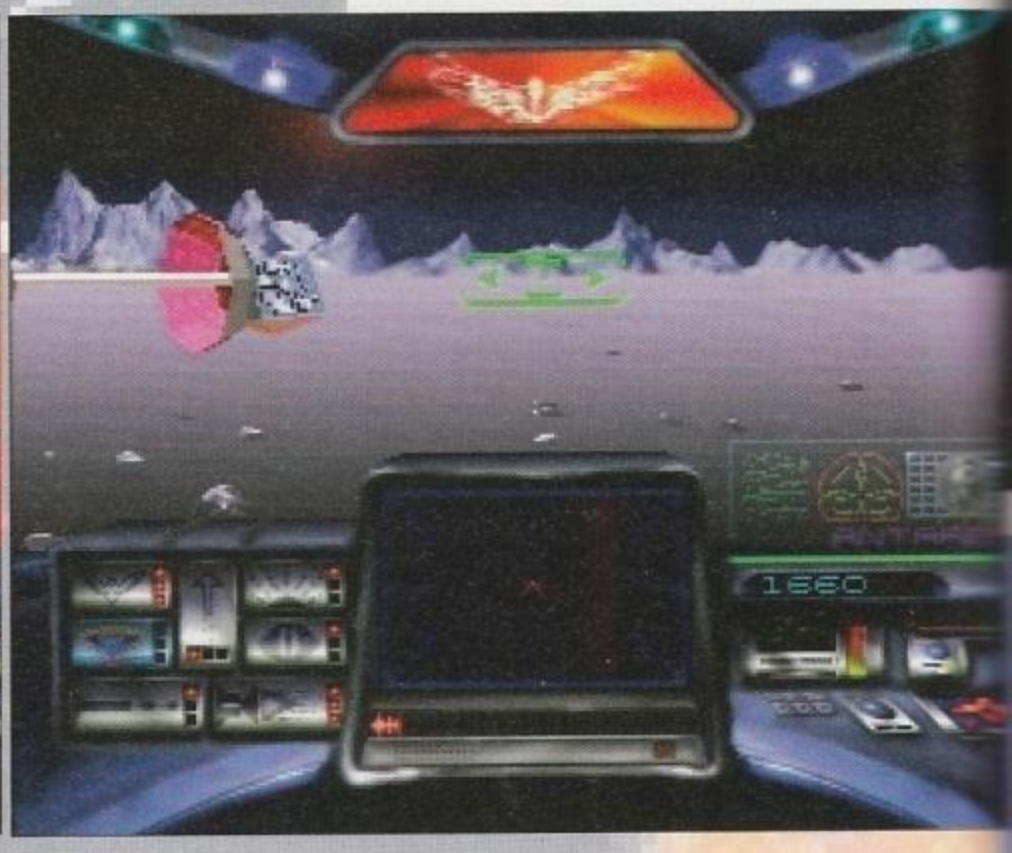
http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX per 3DO

STELLAR 7
DRAXON'S Revenge

E' strano: è quasi una settimana che non ho un pianeta da salvare... Dev'essere colpa della crisi economica.

Ma quella dell'eroe è una professione sicura. Infatti, mentre me ne stavo spaparanzato in poltrona a leggere il manuale del Gundam (come fa Peter Ray nella prima puntata della serie televisiva), ecco arrivare la chiamata del mio agente. Silk Crossbones, nome un po' stupido per un agente, ma tipo molto in gamba, mi informa che posso scegliere tra il salvare il quarto pianeta di Beltegeuse II da un rigurgito interdimensionale di demoni di basso livello, salvare Diaron VI dal possente risucchio di un buco nero, salvare la Terra dalla solita invasione da parte del megalomane di turno assetato di qualche potere oppure salvare l'universo dalla realizzazione del piano di conquista di un certo dottore dal mantello verde e dal viso grigio (o giù di lì).
Valutando le possibilità, devo ammettere che i demoni mi hanno stufato: tutta quella bava e quelle parti extra che riescono sempre a tenere un'arma. Dopo Myth e Alone in the Dark, devo prendermi un po' di riposo da tutta la roba con troppe teste da controllare contemporaneamente. Convincere un buco nero ad andare a risucchiare qualche altra cosa è sempre un lavoro lungo e tedioso (provatevi a parlare con un esaltato robo tutto nero che continua a urlare: "Ti succhio via tutto!!!"), lascerò che se ne occupi qualche eroe nuovo del mestiere, che magari se ne va ancora in giro con la maschera e il mantello.
Per la faccenda che riguarda l'universo, ho saputo che sono stati contattati gli X-Men e i Vendicatori della costa ovest, loro di queste cose se ne intendono e sanno sempre come risolvere questo tipo di situazioni. A quanto pare, la cara e vecchia Terra rappresenta sempre la mia fonte di divertimento e sostentamento preferita. Con tutto quel verde e quel blu, sembra un biglia di vetro sospesa nello spazio: peccato che si trovi sempre qualcuno speranzoso di riuscire a mandarla in buca.
Farò bene ad andare a controllare, sul computer, con chi ho a che fare questa volta.



Il cattivo di turno è Gir Draxxon, il signore supremo dell'Impero Arturano (quasi quasi vado a consigliare il buco nero su un paio di bei pianetini chiave vicino ad Arturo...). Stavolta si tratta di un piano d'attacco diretto all'annientamento del pianeta e, una volta tanto, i servizi segreti sono riusciti a svelare il piano nemico con un minimo di anticipo (tutto ciò è strabiliante, di solito ti avvisa-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

no di un attacco imminente utilizzando come mezzo un bigliettino attaccato al primo missile che ci viene lanciato contro). La flotta avversaria è, infatti, ancora in allestimento e dislocata su sette pianeti più o meno nei dintorni del sistema solare. Inutile dire che la strategia da seguire è quella di andare direttamente sui pianeti in questione e spaccare tutto quello che si incontra. Per questa missione penso che il mezzo migliore sia il Raven (il caccia di Disposable Hero è ancora in carrozzeria): un mezzo da combattimento piuttosto pesante ma che assembla tutta una serie di sistemi complementari che lo rendono davvero devastante.

Per chi non avesse giocato a suo tempo alle versioni per PC e Amiga di Stellar 7, sempre realizzate dalla Dynamix, comincio col ricordarvi che si tratta a tutti gli effetti di un clone di BattleZone, antichissimo coin-op uscito una decina d'anni fa e precursore dei giochi vettoriali in soggettiva. Certo, graficamente siamo lontani anni luce (in effetti questa versione 3D0 è semplicemente superba da un punto di vista visivo), ma la struttura di base è rimasta invariata: siete all'interno dell'abitacolo del vostro mezzo,

che potrete ruotare sul suo asse di 360° oppure muovere perpendicolarmente in avanti o in dietro a velocità variabile, con l'unica preoccupazione di eliminare tutto quello che attraversa il vostro raggio visivo, o quasi.

L'equipaggiamento offensivo principale del vostro veicolo è costituito da un cannone bi-fase capace di causare ingenti quantità di danno con un singolo colpo; il suo difetto più evidente è riscontrabile nel tempo di ricarica piuttosto lungo. Il sistema difensivo contempla uno scudo di energia ben piazzato che può essere ricaricato dalle apposite postazioni che si trovano sparse per l'area di gioco.

Per quel che riguarda i moduli aggiuntivi, il Raven possiede la capacità di attivare sette sistemi speciali che consistono in: uno schermo di camuffamento, un convertitore di polarità, un cannone a fuoco rapido, un post-bruciatore, un congegno di rilevazione visiva incrementata, un sistema di mine radar, un jet-booster.

Grazie allo schermo di camuffamento può letteralmente sparire dagli schermi ottici e radar dell'avversario. Il convertitore di polarità serve a ritorcere lo schermo energetico montato dagli avversari contro loro stessi. Il cannone a fuoco rapido è una versione migliorata, dal piano della potenza di fuoco, del cannone bi-fase montato standard; il problema è che questo cannone funziona per piccoli intervalli di tempo. Il post-bruciatore permette velocità superiori per determinati ammontare di tempo. Il congegno di rilevazione visiva incrementata permette di vedere anche gli avversari che utilizzano uno schermo di camuffamento. Le mine lasciate a terra dall'apposito sistema si comportano come mine di prossimità; quando un veicolo avversario passa loro abbastanza vicino, esplodono. Il jet-booster serve per far compiere al Raven dei veri e propri salti (un po' come capita con i booster di KIT), tenendo però presente che perdete il controllo del mezzo mentre siete in volo. Inutile ribadire che l'obiettivo primario è di distruggere tutto quel che esiste...

Giancarlo "JH" Calzetta

Si ringrazia la Newel di Milano

3DO

Stellar 7 su 3DO è una goduria. Lo schema di gioco è super-stra-provato e probabilmente vi verrà a noia in un paio di settimane, ma fino ad allora vi divertirete come dei matti. La grafica è veramente grande. Tutti i mezzi sono definiti in maniera superba e si muovono molto bene, almeno fino a quando non arriva il mostrone di fine livello a riempire lo schermo di roba e, allora, si assiste a qualche fastidioso rallentamento. Che altro dire? Il sistema di controllo è veramente eccellente. Tutti i tasti si trovano al posto giusto (e se siete proprio di gusti difficili potrete ridefinirli come vi pare) e la risposta ai comandi è immediata. Il sonoro è carino, anche se mi aspettavo qualchecosina di più. Ribadisco che nei giochi in soggettiva come Stellar 7, tutto si basa sulle routine grafiche per coinvolgere il giocatore, e da questo punto di vista non dovete proprio preoccuparvi. Ancora una volta il motore tridimensionale è interamente vettoriale, e ancora una volta è difficilissimo accorgersene. I poligoni che definiscono ogni oggetto sono tantissimi, e su tutti è presente una quantità immane di brush-mapping. I guardiani di fine livello, poi, sono addirittura esagerati. Nella maggior parte dei casi lo schermo non è abbastanza grande per contenerli e sparano un po' di tutto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da questo mese sulle pagine di TGM

BOVABYTE

Le vacche morte non muggiscono!

Ebbene si L'ANGOLO DI BOVABYTE E' TORNATO anche perché non se n'era mai andato

Come promesso, gli articoli di BovaByte vanno avanti anche senza Zzap!, e per dimostrarvi che nel valutare attentamente l'opportunità di proseguire o meno su TGM, abbiamo sentito tutte le voci possibili, ecco a voi le reazioni (documentate fotograficamente) di una lettrice a cui stiamo antipatici, e di un gruppo di amici che, non appena saputo della nostra sopravvivenza, hanno brindato in allegria. Un ringraziamento particolare va dunque a tutti coloro che hanno spedito i tagliandi di "salviamo BovaByte dall'estinzione", e a tutti quelli che ci hanno scritto (davvero tanti) per farci i complimenti ed incoraggiarci: come potete vedere, a qualcosa è servito. Così è, se vi pare: godetevi BovaByte di Gennaio (e le pubblicità dissacrate da Davide Manzi), noi ci rivediamo su queste pagine, puntuali, a febbraio.

Per Voi Tamarri LA PERIFERICA PIU' RIDICOLA DELL'UNIVERSO 50 Watt a pala col tuo Walkman

Volete qualcosa di veramente ridicolo con cui andare in giro? Beh, basta che vi rivolgiate ad una famosa società che vende solo per corrispondenza, per trovare sul suo catalogo qualcosa di veramente stupefacente: un amplificatore per il vostro walkman in grado di erogare ben 50W (complessivi o per canale non si sa: basti sapere che un impianto casalingo Sony tipo "mini" è solitamente provvisto di casse da 25-30 W l'una), con tanto di alloggiamento all'interno. Basta collegarlo all'uscita per le cuffie, ed il gioco è fatto: per meno di 80 mila lire potrete così andare in giro con questo bestione in spalla e con musica a pala, con tanto di occhiatacce da parte dei passanti, e relativa commiserazione da parte di chi, conoscendo in qualche modo l'affare che avete con voi, non può fare a meno di provare pietà. Comunque il sonico gingillo permette di amplificare qualsiasi fonte sonora (anche un lettore portatile di CD), purché sia di dimensioni comprese entro i 16x13.5x6 cm, ed è dotato di due comode maniglie per il tamarro che non deve chiedere mai...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'Angolo del Karaoke si fa internazionale

UNA BEDDA COMMESSA

(Ramazzotti/Salerno/Ramazzotti/Brioschi/Rigano)

Incredibile ma vero, l'interesse suscitato dalle nostre dissacranti "revisioni" dei brani più famosi, ha raggiunto quote di proselitismo senza pari: ogni mese ci arriva almeno una canzone "rifatta" meritevole di pubblicazione. Addirittura cominciano a pervenirci delle realizzazioni dialettali, e la cosa non può che farci piacere: infatti la nostra idea era di proporre delle canzoni in tutte le lingue del globo, ma poi ci è stato detto che TGM ha una diffusione prevalentemente (diciamo completamente) nazionale. E quindi le nostre velleità internazionali sono andate a farsi un po' benedire. Vorrà dire che, invece di pubblicare autografi in lingue straniere, ci accontenteremo di canzoni dialettali... Ringraziamo dunque il mitico Luciano Rigano di S. Teresa di Riva (ME), che ci ha spedito quest'importante documento che potrebbe esporlo al rischio di un linciaggio, se un domani dovesse incontrare il vero Ramazzotti (e non quello che si beve)...

Siamo picciotti di oggi, e stamo spissu o paisi
taliamu i vitrini, semo un po' delusi
passiari è la nostra passioni, a n'cuntrari l'amici
leggiri u giurnali pi vidiri chiddu ca si dici

Nderununè Ndarununa Nderununè Ndarununaaaa...

Siamo picciotti di oggi, e viaggiamu ca fantasia
ni niemu semori o cinema, oppuru a pizzeria
na ricughiemu di novu stanchi e appanzati
e non ni fitamu a fari i matinati
ma quannu iemu intre negozi,
niatru niscemu tutti pazzi; picchì...

RIT: Una bedda commessa, a cosa è divessa
ni scuddammu tutti i pinsierii
quannu ci avvicinamu, p'aviri u cunsighiu
ci taliamu sempri u darretii

Siamo picciotti di oggi, disoccupati di mestieri
na lira n'avanza e nautra arriva e peti
ma semu fatti a cussì, aspettiamo solu u postu
e ni raccumannamu a chiddu e all'altru crastu
Ma quannu iemu intre negozi,
niatru niscemu tutti pazzi; picchi...

Ripete RIT.

Na na na na na na na na na...

Bene, come al solito potete cantarla in qualche Karaoke club, facendo bene attenzione a non finire dentro a qualche Eros fan Club che difficilmente apprezzerebbe. In ogni caso, per tutti coloro che non avessero capito granché, il prode Luciano ci ha spedito pure la versione italiana, che segue.
"Siamo picciotti di oggi, e stiamo spesso al paese, guardiamo le vetrine, e siamo un po' delusi. Passeggiare è la nostra passione, e incontrare gli amici, leggere il giornale, per vedere quello che dice. Siamo picciotti di oggi, e viaggiamo con la fantasia, andiamo sempre al cinema, oppure in pizzeria, e rientriamo stanchi e affamati, e non ci azzardiamo a far le mattinate, ma quando entriamo nei negozi, noi ne usciamo tutti pazzi, perché... Una bona commessa, la cosa è diversa, ci siamo scordati, di tutti i pensieri, quando ci siamo accostati, per avere un consiglio, le abbiamo guardato, sempre il didietro-oh! Siamo picciotti di oggi, disoccupati di mestiere, una lira non avanza, e un'altra arriva al piede, ma siamo fatti così, aspettiamo solo il posto, e ci raccomandiamo, a quello e all'altro cristo...". Complimenti, davvero complimenti: entrambe sono intonabili!

BovaByte meglio del WWF
SALVIAMO I CRICETI DALL'ESTINZIONE
Una firma è meglio di Lemmings®!!!

Riceviamo e volentieri pubblichiamo l'accorato appello che segue:
"Sigh, oggi è un giorno molto triste per me. Tutto è cominciato circa 9-10 mesi fa, non ricordo con precisione quando. Mia madre ci fece una sorpresa: ci portò a casa una coppia di criceti che le aveva dato la sorella (mia zia ne ha un allevamento). Nessuno di noi, compreso papà, sospettava del dramma che stava per coinvolgerci. Insomma, dopo i primi tempi in cui li avevamo riposti in cucina, dentro una scatola di cartone, li vedemmo crescere sotto i nostri occhi, e darsi alle loro prime esplorazioni in tutta la casa. Il loro istinto, portava Gianluca Vialli e Roberto Baggio (così li avevo chiamati, poiché erano bianchi e neri), a mangiare le tende, a rosicchiare i piedi dei mobili, e soprattutto a rovinare le piante del terrazzo. L'obiettivo preferito delle loro escursioni (la maggior parte delle quali era top-secret), era il basilico. Sebbene mia madre incominciasse a nutrire dubbi sull'opportunità di tenerli in casa, i criceti erano diventati di famiglia. Avreste dovuto vederli nel loro goffo camminare mentre mi salivano sulle scarpe per chiedermi del cibo, avreste dovuto sentire il loro dolce squittìo quando si accorgevano che qualcuno stava per arrivare. Ormai mi ci ero affezionato, soprattutto alla femmina, visto che "Vialli" era più scorbutico. A circa tre mesi di vita, non ne vollero più sapere di stare nel cartone, volevano in un certo senso essere più liberi, e cominciarono a fare danni in tutta la casa: mobili, tappeti, tende, piante erano i loro bercagli preferiti. Tuttavia quando facevano i bisogni erano semplici da ripulire, trattandosi di palline nere e dure. La cosa più sconcertante accadde un mattina, quando ci alzammo e trovammo, oltre ai soliti due, anche i piccoli Kohler, Julio Cesar e Peruzzi: erano diventati cinque! Più in là mia madre non fece in tempo a trovare qualcuno a cui affidare i tre piccoli, che già si erano nuovamente "moltiplicati"; Moeller, Ravanelli, Ban... Un'intera generazione di criceti juventini! Mia madre li prese e li riportò in campagna, nonostante la mia veemente opposizione: io avrei voluto tenermi almeno Baggio e Vialli. Adesso sono finiti in una lurida stalla di proprietà di mia zia Giovanna, le ho chiesto cosa ne avrebbe fatto di tutti quei criceti, e lei mi ha risposto di non preoccuparmi, che tanto sono più buoni dei conigli. AAAAAAARRRRGH! Io, che in un primo momento avevo capito solo in senso figurato, sono diventato viola. Dovete assolutamente fare qualcosa, promuovete una sottoscrizione di massa per evitare questo genocidio. Ma fate qualcosa!"

Come vedi, noi Bovas non siamo stati certo insensibili al problema, e abbiamo deciso subito di accontentarti. Tutti coloro che fossero interessati, non devono fare altro che compilare e spedire all'indirizzo indicato il tagliando allegato.

AIUTIAMO I CRICETI DI DAVIDE MANZI
Vorrei che gl'indifesi animaletti non fossero sgozzati, arrostiti, e serviti con patatine fritte di contorno.

NOME_____COGNOME_____

INDIRIZZO_____NR_____

CITTA'_____TEL(_____)_____

FIRMA_____

Il tagliando va compilato in ogni sua parte, e spedito ad "Aiutiamo i Criceti di Davide Manzi" - BovaByte - C/O XENIA Edizioni - CP853 - 20101 MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

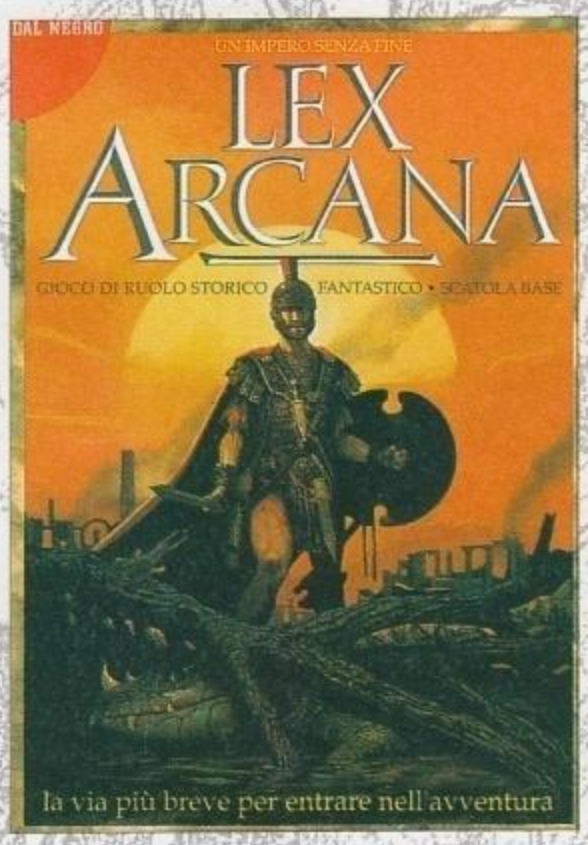
LEX ARCANA

Finite le feste, finiti probabilmente anche i soldi, finite le vacanze, non resta altro che la voglia di giocare (tra l'altro, il Natale dovrebbe avervi ben rifornito in questo senso...). Finalmente arriva la recensione di Lex Arcana, il Gioco di Ruolo della Dal Negro realizzato interamente in Italia; mi scuso per il ritardo, ma ho preferito aspettare di avere abbastanza spazio per poterne parlare approfonditamente.

Coloro che conoscono e seguono le saghe della Marvel, la nota casa di fumetti americana, non possono non ricordare l'Osservatore, un buffo omiciattolo (beh, un omiciattolo alto dieci metri...) calvo che passa il proprio tempo a dire: "Cosa sarebbe successo se...". In realtà è un modo come un altro per introdurre dei racconti basati su di una realtà alternativa, la realtà di un mondo che per un certo periodo è esattamente identico al nostro, ma poi qualcosa ne cambia radicalmente le sorti. Lex Arcana potrebbe benissimo uscire da uno dei racconti dell'Osservatore, se non fosse che questa volta la storia riguarda l'Impero Romano, e non qualche quarto di bue in calzamaglia. Tutto ha inizio nel 1229 ab urbe condita, ovvero 1229 anni dopo la fondazione della città di Roma. L'Impero è potente, ha piegato numerosi nemici e conquistato tutto il conquistabile, ma ora il momento della disfatta si avvicina, una disfatta disastrosa e irrimediabile, a opera dei popoli barbarici del Nord e dell'Est. In Lex Arcana, però, questo tragico momento non arriverà: il 28 Agosto del 1229, l'Imperatore Teodomiro convoca il Senato per una riunione importantissima, nel corso della quale presenta l'idea di fondare un nuovo corpo di uomini destinati a proteggere l'Impero: la Cohors Arcana, studiosi e guerrieri incaricati di ricercare la vera natura della magia...

In pratica, a differenza di quanto realmente accaduto, l'Impero di Lex Arcana crede nelle leggende di Celti, Druidi e Barbari, inizia a indagare nella magia e ne diviene la maggiore detentrice. Grazie a questi poteri, Roma potrà sopravvivere all'invasione dei Barbari!

Il gioco, che come abbiamo detto è stato realizzato interamente in Italia, si presenta estremamente ricco e consistente: all'interno della scatola troviamo ben quattro libri di regole, venti schede personaggi e otto dadi trasparenti (e il tutto per un prezzo decisamente contenuto). Il primo dei quattro volumi, il Libro dei Giocatori, contiene tutte le regole necessarie per giocare. Naturalmente non è necessario che ogni giocatore lo legga, poiché è sufficiente che sia il Master a conoscere le procedure di gioco, ma può comunque essere esaminato dai più curiosi. Innanzitutto i personaggi appartengono a una ben precisa classe, che può essere quella dei Guerrieri, degli Auguri (i maghi!), dei Diplomatici, degli Esploratori o dei Sapienti. Come abbiamo detto, all'interno della scatola si trovano già venti schede, sulle quali sono riportati i dati di altrettanti personaggi: più che sufficienti per iniziare a giocare. Ogni personaggio possiede delle Virtutes (le abilità primarie) e delle Peritiae (abilità secondarie o specializzazioni), in base alle quali è possibile avere un quadro piuttosto completo delle sue capacità. I punteggi vengono espressi in tipo di dado (a 3, 4, 5, 6, 8, 10, 12 o 20 facce) o loro combinazioni (es. d3+d6): quando il giocatore vuole compiere una determinata azione, deve semplicemente tirare il dado indicato, e cercare di ottenere il punteggio più alto possibile. Nel caso in cui il dado - o la combinazione - dia il massimo punteggio possibile (10 per un d10, 9 per un d3+d6), i dadi vengono ritirati e sommati al risultato, dando un punteggio finale ancora più alto.



Il combattimento viene svolto con un procedimento abbastanza simile a quello usato per determinare l'esito delle azioni: entrambi i duellanti devono eseguire un tiro con il numero e il tipo di dadi indicati dall'abilità di De Bello (combattere). Chi ottiene il risultato maggiore è l'attaccante, mentre l'avversario dovrà difendersi. A questo punto si calcola la differenza tra il tiro dell'attaccante e quello del difensore (al cui De Bello vanno aggiunti i punti dello scudo), e in base a questo vengono determinate eventuali ferite. Naturalmente esistono anche delle regole avanzate, meno immediate ma più precise, sia per la creazione che per la gestione dei personaggi: dipende comunque dal Master e dai giocatori se queste verranno usate o meno.

Un ultimo aspetto importante del primo libro è senza dubbio la magia, in qualche modo vero fulcro dell'intero gioco. Si tratta per lo più di magia divinatoria, quella degli oracoli o dei veggenti per intenderci, ma vi assicuro che costituisce comunque un mezzo estremamente potente quando viene utilizzata nella maniera giusta.

Il secondo volume, il Libro del Demiurgo, è invece dedicato al Master: come creare e gestire le avventure, l'atmosfera del gioco, i personaggi non giocanti e via dicendo. Naturalmente potrà essere ritenuto (a torto) inutile dai Master più esperti, ma costituisce sicuramente un preziosissimi aiuto per i neofiti. Oltre a questo, il libro contiene anche i personaggi non giocanti più importanti, così come tutte le bestie e i mostri che popolano l'antico Impero Romano, e fornisce una quantità di avversari veramente notevole.

Il terzo e il quarto libro (il Mondo di Lex Arcana e il Libro delle Avventure), infine, contengono rispettivamente il background del mondo antico, con la descrizione di usi e costumi dei vari popoli, e tre avventure, pronte per trasportare i giocatori nel magico mondo di una Roma incantata...

Sicura-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

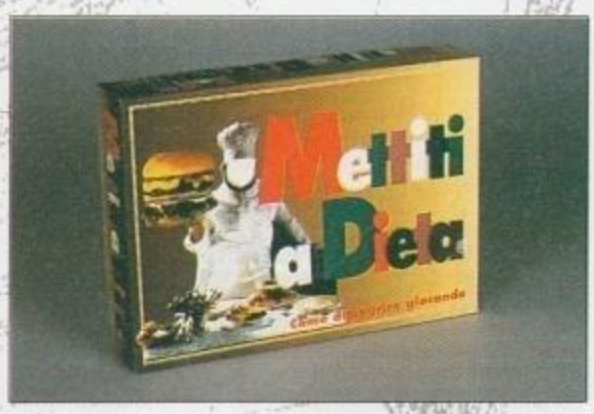
mente, Lex Arcana costituisce un Gioco di Ruolo piuttosto atipico rispetto a quelli che sono stati finora pubblicati in Italia: il background non prende spunto da libri fantastici e miraboleggianti, bensì da riferimenti storici precisi, arricchiti e colorati dall'inserimento di maghi, mostri e oggetti incantati. Si tratta di un'ambientazione nuova e molto stimolante, che trae forza proprio dal suo stretto legame con la nostra storia, e che offre la possibilità di giocare in un mondo che era sempre stato snobbato, ma che non manca certo di fascino. Le regole, semplici ma dirette, sono adatte al tipo di ambientazione, e sono veramente notevoli la cura dei dettagli e la ricerca di informazioni. Naturalmente non potrà piacere a tutti, in particolare a coloro che la storia di Roma la studiano già sui libri di scuola, ma Lex Arcana costituisce un'alternativa di altissima qualità ai soliti Giochi di Ruolo fantasy.

GERMANIA - I MISTERI DEGLI AGRI DECUMATES

Il primo modulo dedicato a Lex Arcana, in uscita in tempi brevi, sarà dedicato alla Germania, o meglio, a ciò che un tempo sorgeva sopra quella che sarebbe divenuta la patria dei tedeschi. Le informazioni contenute sono evidentemente il frutto di una ricerca accurata e particolareggiata, alle cui spalle si trova un vero e proprio amore per l'antica storia di Roma. Oltre al background completo della regione, dei popoli che la abitavano e degli eventi storici che la anno caratterizzata, il modulo contiene anche un'avventura completa, divisa in due sezioni, che il Master potrà ampliare a piacimento, arrivando persino a trasformarla in una piccola campagna. Indispensabile se non volete restare confinati a vita nell'antica Italia.

a dieta con le TANGENTI

Ricordate ancora Tangentopoli, il gioco della G.E.MI. di cui vi ho parlato qualche mese fa? Bene, la casa editrice milanese ci riprova, questa volta con Tangentopolino, Tangentopoli Sport e Spettacolo, e Mettiti a Dieta. Il primo della serie è, intuibilmente, una versione di Tangentopoli dedicata ai più giovani (dagli 8 anni in su), con domande di cinema, letteratura, fumetti, storia, geografia, mitologia, sport e, naturalmente, cronache giudiziarie. In realtà il gioco si avvicina molto di più, rispetto al proprio predecessore, al classico Trivial Pursuit, naturalmente con quel pizzico di bustarelle che serve sempre...
Tangentopoli Sport e Spettacolo è invece dedicato ai super sportivi, sempre con l'eterna presenza di bustarelle e tangenti per avanzare nel gioco. Peculiare il fatto che esistessero già delle espansioni per Trivial Pursuit dedicate a Sport e Spettacolo (la somiglianza inizia a essere leggermente sfacciata...). Fortunatamente, almeno Mettiti a Dieta non possiede evidenti caratteristiche in comune con il celebre gioco della M.B.: questa volta alle domande, incentrate sulla salute e la linea (preparate da una vera dottoressa), e alle tangenti, si uniscono anche alcune prove fisiche, necessarie per poter avanzare nel gioco. I partecipanti dovranno dunque esibirsi in piegamenti, prove di vista ed equilibrio, e via dicendo.



EXPOGIOCHI

Quest'anno, oltre al salone del giocattolo, Milano ospiterà in Gennaio anche un altro importantissimo evento ludico: si tratta di Expogiochi '94, una manifestazione promossa dall'Editrice Giochi durante la quale la celebre casa proporrà tutte le novità di quest'anno. Per la gioia degli appassionati, è stato anche previsto un giorno dedicato al pubblico (e non solo agli addetti ai lavori), durante il quale potranno rifarsi gli occhi con tutte le novità: il giorno è il 23 Gennaio, il luogo l'Hotel Quark di Milano.
Se volete passare una giornata in allegria, vi consiglio di non farvi scappare l'occasione!

NOVITA' in breve

Lo spazio per le novità questo mese, è più limitato del solito e, ovviamente, le cose da dire sarebbero tantissime. Ci limitiamo dunque a un rapidissimo esame dei prodotti in uscita, e rimandiamo le recensioni ai prossimi numeri.
Dalla Das, di Firenze, giungono tre nuovi e interessantissimi titoli: si tratta di Chicago by Night, modulo di avventura per Vampiri, Car Wars, il celebre gioco della Steve Jackson (quelli di Gurps, per intenderci) incentrato sui combattimenti tra veicoli, e Cyberpunk per Gurps, un'espansione contenente tutte le informazioni necessarie per giocare nel cupo futuro di Gibson e Dick.
La Nexus, in attesa di lanciare a Febbraio delle novità davvero esplosive, si limita al secondo modulo dedicato a Toon, la Vendetta di Toon, sfatando ancora una volta le maldicenze di coloro che vedevano il gioco dei cartoni animati come un prodotto destinato a sparire rapidamente, senza offrire ai giocatori espansioni e avventure.
La Spada Nera è invece il cavallo di battaglia della Stratelibri, che continua così la saga per Stormbringer cominciata con Il Ladro d'Anime, niente meno che alla ricerca di Elric di Melniboné.
Due anche i moduli che l'Editrice Giochi dedica a Dungeons & Dragons, in attesa dell'uscita del primo modulo per Druid: purtroppo non sappiamo darvi i titoli, poiché devono ancora essere definiti. Una brutta notizia riguarda invece Mutant Chronicles, l'attesissimo boardgame fantascientifico che vi avevo annunciato all'epoca del Salone del Giocattolo. Il prodotto era già pronto per essere stampato, ma importanti motivi commerciali ne hanno bloccato la produzione. Peccato!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Consolemania

Passano i mesi, le settimane, i giorni e le ore, ma il Consolemania Corner non vi passerà (più) di certo. E allora forza, fatevi coraggio e venite con me a guardare che è uscito di bello questo mese...

Dopo tanto "predominio" del Super Nintendo (o Super Famicom che sia), questo mese abbiamo assistito a un vero e proprio ritorno dei titoli per Megadrive. E allora? Non che ci possa toccare più di tanto, ma fa comunque piacere saperlo e noi, poi, siamo qui per questo.

Il Super NES comunque non sta a guardare, ne è la riprova Clayfighters, il nuovo picchiaduro sulla falsariga dei vari Street Fighter realizzato dalla Interplay. La caratteristica di questo nuovo exploit della casa americana è costituita dalla "consistenza" dei personaggi, tutti quanti realizzati in studio mediante una specie di pongo e in seguito digitalizzati in tutte le possibili posizioni che possono assumere durante i combattimenti. Il risultato è a dir poco incredibile - i vari tizi sembrano più reali del solito e sembra davvero di picchiare un mucchio di plastilina.

Ma passiamo a un altro titolo dello stesso genere,

Actraisers 2: grande grafica, piccolo gioco.

questa volta proveniente dal Giappone: stiamo parlando di Fatal Fury II della Takara, conversione dell'omonimo successo per Neo Geo. Il gioco non ha quasi risentito del passaggio tenuto conto della potenza delle due macchine, e possiamo tranquillamente dire che è secondo solo al famoso gioco Capcom.

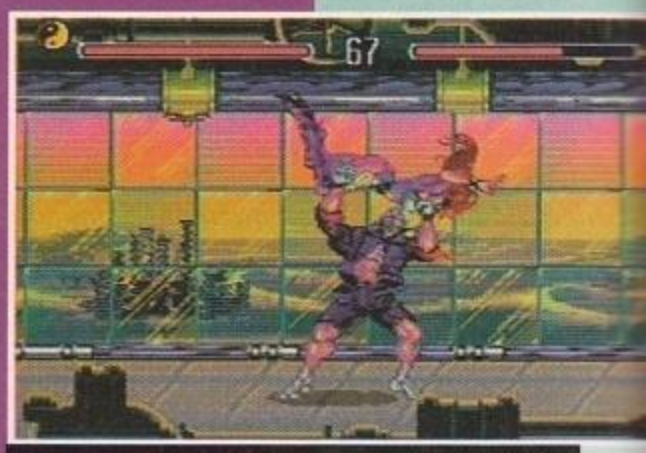
Sempre direttamente dal Giappone arriva Accelebrid, uno stranissimo spara-e-fuggi che dovrebbe essere anche un gioco di corsa. Invece è una specie di Space Harrier (vi ricordate?) ultratecnologico, con robottoni volanti, tunnel intricati (ma ripetitivi) e un sacco di gente che vi spara. L'impressione generale è buona, ma alla lunga risulta essere un po' monotono. Avanti un altro...

Actraisers II è il seguito di un vecchio gioco che ha riscosso numerosi consensi appena uscì la consollona Nintendo. Il primo episodio era uno strano miscuglio di azione alla Lionheart e "gestione popoli" non troppo dissimile da Populous, il secondo invece si concentra tutto sulla parte arcade. Tecnicamente è davvero impressionante, la grafica salta davvero all'occhio con una serie di fondali dettagliati e puliti e degli sprite buoni

Greatest Heavyweight Champions: la boxe ai massimi livelli.

anche se non sono animati in maniera eccelsa. Lo schema di gioco, però, è decisamente piatto e non c'è spazio per gli errori, per finirlo quindi è necessario impararlo a memoria e non è certo una cosa piacevole.

Leggermente meglio è Macross, ispirato alla famosa serie di cartoni animati trasmessa anche in Italia. La solita formula dello spara-e-fuggi orizzontale è stata rielaborata molto poco e alla fine la solfa è sempre quella, comunque il gioco è fatto molto bene e non ci sono problemi vari di rallentamento. Ok? Bene. Subito dopo troviamo Sunset Riders, la conversione per SNES del mediocre coin-op della Konami. A differenza della versione MD, in questa sono presenti tutti i personaggi e tutti i livelli, la grafica assomiglia molto all'originale e la difficoltà non è affatto irrisoria. Complessivamente un buon lavoro, anche se di fatti si basa su un gioco debole in partenza. E poi, a chi piacciono i cow-boy? Roba di vent'anni fa.



Eternal Champions: meglio di Street Fighter II?

Sorpresa sorpresa, Chris Butler torna a farsi sentire nel mondo dei videogiochi. Le sue produzioni più famose risalgono all'epoca del C64, mentre il suo ultimo lavoro riguarda tutt'altro, e cioè la

Clayfighters: muscoli, pongo e sangue (poco)...

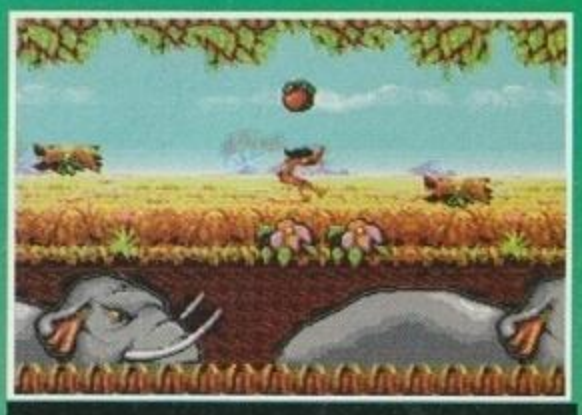
Dune II - The Battle for Arrakis: finalmente su Megagiaiv.

Fatal Fury 2: non è che abbia perso poi così tanto, vero?

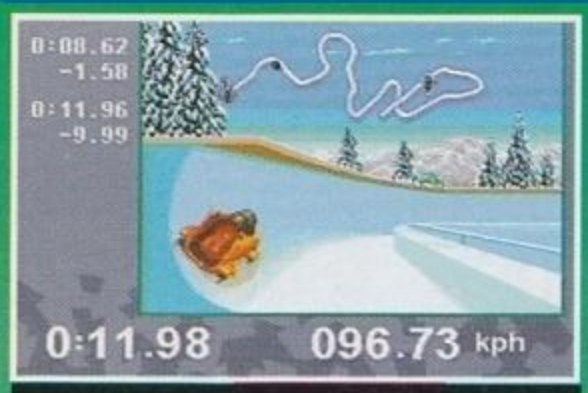
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Jungle Book: chi si contenta...



Winter Olimpycs: Lillehammer si avvicina...

Macross: era meglio la serie animata...

conversione di Putty. In Super Putty (indovinate per che macchina è?) guidate il blob azzurro reso abbastanza famoso dalla sua apparizione su Amiga, la realizzazione è impeccabile (identica all'originale) ed è leggermente più giocabile, anche se un po' più difficile. Il pad a diciannovemila tasti non aiuta molto a memorizzare tutte le possibili mosse e combinazioni varie, ma è un problema minore è se vi piace il genere potreste anche divertirvi. Sorpresa sorpresa ancora più grande: i Westwood hanno prodotto un gioco solo per console: si tratta di Young Merlin, un simpatico arcade adventure con una visuale a tre quarti ispirato alle presunte gesta del giovane Merlino. In realtà il protagonista potrebbe essere chiunque, non ha nulla di magico e ha l'aria un po' da fesso, però è divertente da giocare e non è il caso di farsi troppi problemi. Gli enigmi da risolvere sono parecchi, il gioco dura un casino ed è targato Westwood. Avete bisogno d'altro?

Fanale di coda, PacAttack, uno strano mix tra Pacman e Tetris, con una punta di Columns. Il pallino giallo faceva meglio a stare nei suoi labirintini blu e neri, decisamente.

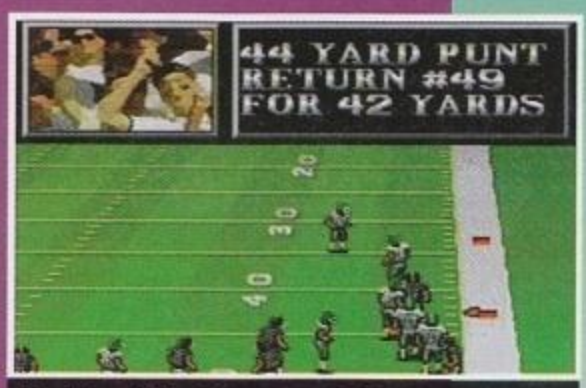
Finiti i titoli di rilievo, passiamo al Megadrive, decisamente rifiorito in questo periodo pre-natalizio (sto scrivendo il 16 di dicembre). Ma cominciamo dal peggio: tanto per confermare che la moda dei cloni di Sonic non finirà mai (o almeno non finirà tanto presto), ecco due fantastici titoli, Socket e Awesome Possum: il primo è un titolo giapponese, ultracolorato (al limite della sopportabilità), poco giocabile e programmato abbastanza bene. Insomma, avete capito. il secondo è una vera chicca: infarcito fino alla nausea di spirito ambientalistico da supermercato, grafica dozzinale, animazioni mediocri e giocabilità scarsa. Sopraffino, oserei dire. Fortunatamente le cose migliorano con Zool, che nella trasposizione ci ha guadagnato un sacco: molto più colorato, incredibilmente fluido (anche se il protagonista è meno controllabile) e leggermente "remixato" nella struttura dei livelli. Bene, bene, bene.

Vi ricordate quell'ignobile grassone di John Madden? E' uscito un suo gioco anche su Amiga e PC, ricordate, vero? Beh, su Megadrive deve essere arrivato al quarto, più o meno, con Madden NFL 94. Il succo è sempre quello, si passa la palla, si evitano ammassi di muscoli e si scelgono a caso gli schemi di gioco. Strano ma vero, quelli dell'Electronic Arts hanno deciso di cambiare la maggior parte delle routine e di cambiare la finestra di scelta degli schemi, ormai "duplicata" da ogni singolo gioco di football americano. Se vi piace il genere vi appassionerete, forse.

Le olimpiadi invernali stanno per cominciare, ma il gioco è tra noi: con Winter Olympics potrete lanciarvi nelle varie competizioni previste a Lillehammer più o meno come accadeva millenni fa con i titoli Epyx. Non preoccupatevi, comunque, la versione per PC è recensita su questo numero...

Dopo mesi e mesi di preview e recensioni per altri formati, ecco The Lost Vikings anche per "er sedicibitte" Sega. Identico alle altre versioni, bello, interessante e longevo. Non è un titolo sensazionale, ma è un buon gioco.

Molto più "grosso" e impressionante è Eternal Champions, il nuovo picchiaduro realizzato appositamente per Megadrive. Nonostante sia funestato da una difficoltà assurda e un "modo torneo" poco sveglio, è semplicemente sensazionale. Per aggirare il problema della palette limitata del MD e avere lo stesso dei fondali ben colorati i protagonisti cambiano tonalità spesso e volentieri a seconda del "tono" del fondale (in un quadro principalmente blu il giocatore non sarà di certo verde e giallo, per esempio). I frame delle animazioni sono tantissimi, i movimenti sono realistici e le mosse speciali tante, intelligenti e originali. Buono da giocare in due, da soli è un po' frustrante. Tecnicamente è meglio di Street Fighter II Plus, a livello di giocabilità è un pochino sotto.



Madden NFL 94: ancora? Che barba...

Nel complesso, un gran titolone.

E si continua con le mazzate sulla console Sega: un genere trattato male come quello del pugilato è stato portato a nuova vita grazie a Greatest Heavyweight Champions, che vanta tra i possibili giocatori tutti i più grandi pesi massimi della storia (da Rocky Marciano a Evander Holyfield - manca solo Tyson). Incredibile ma vero, è giocabile, divertente, realistico e particolareggiato, un'altra grande sorpresa.

Altro titolo di proporzioni bibliche: in Robocop VS Terminator guidate il giustiziere di latta nella sua marcia inarrestabile contro i malefici Terminator e tutto quello che li riguarda da vicino, compresi alcuni civili non troppo civili che salteranno come pomodori in un tripudio di sangue e membra maciullate appena li colpite con una delle armi del piccolo arsenale a vostra disposizione. Violento, veloce e giocabile: se fosse anche un po' più difficile sarebbe perfetto.

Altro titolo Westwood, questa volta un po' più famoso. Stiamo parlando di Dune 2 - The Battle for Arrakis. La struttura è la stessa del capolavoro superacclamato su PC e Amiga, la grafica è totalmente differente (un po' meno accattivante) e il sonoro è praticamente lo stesso. Gli avversari sono un po' più agguerriti del normale e il ritmo è più veloce - una vera sfida.

Chiudiamo con due preview per il Mega CD, che ultimamente sta tentando di riprendersi. Joe Montana Football sembra davvero un bel giochino nonostante si basi su una disciplina così sfruttata, programmato bene e con alcune idee nuove, mentre Prize Fighter è un gioco di boxe con una strana struttura a laser-game. Insolito, e forse un po' troppo particolare. Chiudiamo con l'unico titolo per Master System di questo mese, sempre della Virgin (una specie di bollino-qualità): Jungle Book, basato sull'omonimo film Disney. Complessivamente si tratta di un buon platform game, con una buona grafica e abbastanza giocabile. Pochi, ma buoni, eh?

Vabbè, anche questo mese sono riuscito (con un po' d'assistenza) a scrivere queste due paginette, quindi vi saluto e vado a scrivere le didascalie per l'articolo...

TMB

Young Merlin: lo vedremo mai su un qualche computer?

Super Putty: Chris Roberts è tornato, questa volta su SNES...

Robocop VS Terminator: violenza!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE Music machine

INNOCENTI EVASIONI - ARTISTI VARI

E' uscito poco prima di Natale INNOCENTI EVASIONI (WEA), una raccolta di 12 tra i più grandi successi di Lucio Battisti interpretati da famosi cantanti e gruppi italiani.
L'idea, bisogna riconoscerlo, è piuttosto originale, e le nuove versioni sono veramente ben riuscite. Alcune delle canzoni contenute nella compilation sono state realizzate appositamente per l'occasione mentre per Enrico Ruggeri, Ornella Vanoni, Mango e Litfiba, ad esempio, si tratta di riproposte di brani incisi qualche anno fa. I Litfiba, infatti, ormai dal 1990, anno del Pirata Tour, propongono la splendida IL TEMPO DI MORIRE, la più riuscita tra le cover di questo disco, mentre la versione della Vanoni di SI' VIAGGIARE risale addirittura al 1986. PRENDILA COSI' della Oxa è stata una delle hit più ascoltate di questa estate; Raf canta una intensa E PENSO A TE, Paola Turci interpreta magistralmente ANCORA TU e i Matia Bazar si lanciano nell'esecuzione di CON IL NASTRO ROSA: troviamo inoltre ottime interpretazioni di Luca Barbarossa, Andrea Mingardi, Fabio Concato ed Eugenio Finardi. Le canzoni di Battisti sono ancora amatissime nonostante il trascorrere degli anni, e averle riproposte attualizzandole nei suoni, avvalendosi di nuove e più moderne strumentazioni, le rende ancora più adatte a incontrare il gusto musicale di oggi. Un'occasione dunque per avvicinarsi a un grande artista o semplicemente per ascoltare dell'ottima musica: a voi la scelta.
Roberta Zampieri.

INTERVISTA A MICHAEL BOLTON

Forse non celebrissimo il Italia, Michael Bolton è una vera e propria star negli USA. Scrittore di canzoni per autori del calibro di Barbara Streisand, Joe Cocker, Cher, e i Kiss, ha ottenuto quattro dischi di platino nell'arco della propria carriera, nonché una serie innumerevole di premi e riconoscimenti (Grammy Awards, New York Music Award, American Music Award...). Michael Bolton è molto celebre anche per le numerosissime e consistenti offerte di beneficienza: oltre a organizzare concerti e serate a favore dei bisognosi, è anche fondatore di un ente a favore di donne e bambini bisognosi.
Arrivato in Italia a presentare il suo ultimo album, "The One Thing", non è ovviamente riuscito a sfuggirci...
Domanda: Come hai iniziato la tua carriera e quando hai capito che sarebbe stato questo il tuo futuro?
Risposta: Beh, riparare automobili è sempre stato molto importante per me e... come, non intendevi quel lavoro? Ah, il cantante... capisco.
Dunque, ho cominciato a voler cantare all'età di 7 anni. A 11 ho avuto la mia prima chitarra, a 15 il primo contratto discografico... Purtroppo la fortuna non è continuata in questo senso: a 16 anni la casa con cui avevo il contratto mi ha "liberato" da ogni impegno. Tra l'81 e l'82 ho lavorato in u gruppo di Hard Rock: abbiamo fatto due album, ma senza arrivare al successo. Sapevo comunque che non dovevo rassegnarmi, che dovevo continuare a mettercela tutta per sfondare. Poi ho cominciato a scrivere canzoni per altri artisti, e nel frattempo continuavo a sognare un album mio. Dopo circa 250 brani fatti per altri cantanti, sono riuscito a sfondare con "The Hunger" e ho raggiunto i vertici con "Soul Prouder", ben 7 milioni di dischi venduti.
D: Tutte le tue musiche parlano di sentimenti, in particolare sentimenti d'amore. L'ultimo album, pur restando in questa sfera del sentimetalismo, si sofferma anche su temi meno romantici: ti sei rifatto alle esperienze che hai avuto con la tua fondazione?
R: No. Le mie canzoni sono volutamente sentimentali, non uso testi impegnati sotto il profilo sociale. La gente vuole canzoni di questo tipo da me, e io gliele do. Penso che serva molto di più l'aiuto pratico che fornisco ai bisognosi che non il sostegno morale di una canzone dedicata a loro. Se iniziassi a cantare con testi impegnati, forse la gente non comprerebbe più i miei dischi, e io non potrei più aiutare i bisognosi come faccio ora...
D: L'inizio della tua carriera non è certo stato rose e fiori. Qual'è stato invece il momento più felice della tua vita?
R: Mmmhh. Forse la sera in cui dovevo ricevere il mio primo Grammy Awards. Ero da solo, nella mia camera d'albergo, quando ho realizzato di avercela davvero fatta, di essere arrivato dove volevo...

D: Il successo è dunque un punto di arrivo per te?
R: No, è un punto di partenza, per spingersi sempre più in alto, per cercare di migliorare sempre.
D: Dall'Hard Rock sei passato alla musica sentimentale: è forse stato un ripiego?
R: Assolutamente no. La mia voce è molto più adatta a questo genere di musica, e comunque era proprio con la musica sentimentale che avevo iniziato. Piuttosto l'Hard Rock era un ripiego.
D: Impieghi molto a registrare i brani o sei uno di quei cantanti immediati, che tengono buona la prima.
R: Sono terribilmente severo e preciso, voglio che tutto sia assolutamente perfetto. Non sono certo veloce in sala di registrazione.
Grazie di tutto a Michael Bolton.
Andrea Fattori

NORD SUD OVEST EST -Video Lp-

Ed ecco che si torna a parlare degli 883, dopo il singolo, l'album e il più che soddisfacente tour italiano. Mauro e Max non si sono certo seduti sugli allori e hanno lanciato sul mercato il loro primo Video LP targato FRI Records. La videocassetta (Hi-Fi Stereo, naturalmente) contiene quattro video clip: Nord Sud Ovest Est, Come Mai, con la partecipazione di Fiorello (questi due video comprendono anche una sezione "dietro le quinte" con alcuni retroscena), Rotta per Casa di Dio (girato a Los Angeles) e infine Sei un Mito.
Oltre a questi video per così dire "nudi e crudi" sono presenti le versioni Video Karaoke di tutti i pezzi contenuti nell'ultimo album, e cioè: Il Pappagallo, Non ci Spezziamo, Ma Perché, Weekend, Cumuli, Nella Notte, Come mai (versione originale: quella con Mauro e Max che fanno l'autostop su una strada americana...), Nord Sud Ovest Est, Rotta per Casa di Dio e infine Sei un Mito.
Stefano Petrullo

THE CROSS OF CHANGES

Ricordate ancora gli Enigma, il gruppo fondato da Michael Cretu che ha unito i canti gregoriani e la dance music moderna in una miscela esplosiva, che raggiunsero la vetta del successo con Sadeness (la canzone in latino e francese, dove una voce maschile e una femminile si interrogavano sui motivi delle azioni del Marchese De Sade) e l'album MCMXC a.D. (1990 dopo Cristo). Quel primo album ha fruttato agli Enigma ben 12 milioni di copie vendute, dischi di Platino in 25 paesi e la permanenza nella classifica USA "Billboard" da ben 140 settimane.
The Cross of Changes, frutto di tre anni di duro lavoro, sembra promettere un nuovo, incredibile successo per il gruppo tedesco: i preordini, mentre l'album ancora era in fase di incisione, hanno raggiunto quasi un milione e mezzo di pezzi. Cretu non ha comunque ceduto alle pressioni per velocizzare il lavoro, e ha continuato a incidere e cambiare fino a quando non ha raggiunto l'obbiettivo che si era proposto: un sound ancora perso tra antiche melodie e attualissima dance music, un armonico incontro tra strumenti melodici e moderni digitalizzatori. La vera novità rispetto a MCMXC A.D. è stata però l'inserimento di sound etnici, raccolti ora da oriente, ora dalla tradizione indiana, cori religiosi e passaggi alternati di rock e dance, il tutto sempre impregnato di una particolarissima atmosfera religiosa.
Una musica dolce e sferzante allo stesso tempo, un concerto di strumenti e voci per melodie davvero travolgenti.
ANDREA FATTORI

SREENPLAYING

"Cal", "Last Exit to Brooklyn", "Local Hero" e "The Princess Brice". Quattro film che apparentemente non possiedono alcun punto di contatto, ma che in realtà nascondo un importante fattore comune: le colonne sonore scritte dal grandissimo Mark Knopfler, leader storico dei Dire Straits, chitarrista, cantante e autore d'eccezione, al cui fianco si sono esibiti personaggi del calibro di Eric Clapton e Phil Collins.

Le musiche, diciotto brani in tutto, scorrono lungo quattro canali differenti, ciascun pezzo legato alla particolare melodia del film e alle sensazioni che devono essere rappresentate. Naturalmente si tratta di musica d'atmosfera, e resterano delusi coloro che si aspettano una compilation di brani con Mark alla chitarra, scatenato e pungente. Musica tenue e melodica, sostenuta da Knopfler e dal bravissimo Guy Fletcher, per le serate d'atmosfera, dove pezzi di flauto appena sussurrati si alternano ad arpeggi dolci e ritmati.
Andrea Fattori

HAPPY NATION - US VERSION

Potrei cominciare dicendo che la prima volta che ascoltai alla radio "All That She Wants" la scorsa primavera, ero in macchina con dei miei amici, dissi che quello sarebbe stato il disco dell'estate... Tanto non ci credereste. Potrei allora dirvi che il sopracitato brano è ormai indelebilmente legato ai migliori ricordi della mia personalissima estate '93... Tanto non credo che vi importi nulla. Quello che conta è che nel giro di sei mesi gli Ace Of Base hanno raggiunto la vetta delle classifiche di tutto il mondo (america compresa), collezionando dischi di platino un po' dappertutto. Cosa rimane d'aggiungere? Ah, sì, a scanso di equivoci vi dico che questa versione statunitense di Happy Nation è alla fin fine il solito album con l'inserimento dell'ultimo singolo The Sign e di qualche versione mix. Tutto qui (nel bene e nel male...).
Max

ELTON JOHN - DUETS

In attesa di sentirlo nella colonna sonora del prossimo film della Walt Disney, tutti gli amanti di Elton John potranno ascoltarlo insieme ai più celebri autori del momento, in una serie di indimenticabili duetti.
"Tear Drops", accompagnata dalla stupenda voce di K.D. Lang, "When I Think About Love (I Think About You)", con P.M. Dawn, "The Power", insieme a Little Richard, "Shakey Ground", con Don Henley, "A Woman's Needs", con Tammy Wynette, "Old Friend", insieme all'autore, Nik Kershaw, "Go On and On", con Gladys Knight, "Don't Go Breaking My Heart", accompagnato da RuPaul, "Ain't Nothing Like the Real Thing", con Marcella Detroit, "I'm Your Puppet", con il grande Paul Young, "Love Letters", scambiate con Bonie Raitt, "Born to Lose", insieme al bravissimo Leonard Cohen, "Don't Let the Sun Go Down on Me", con l'inseparabile George Michael, già grandissimo autore di brani di Elton John, e "Duets For One", in coppia con sé stesso...
C'è qualcosa da aggiungere? Io credo che la lista di canzoni e autori parli già da sola...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

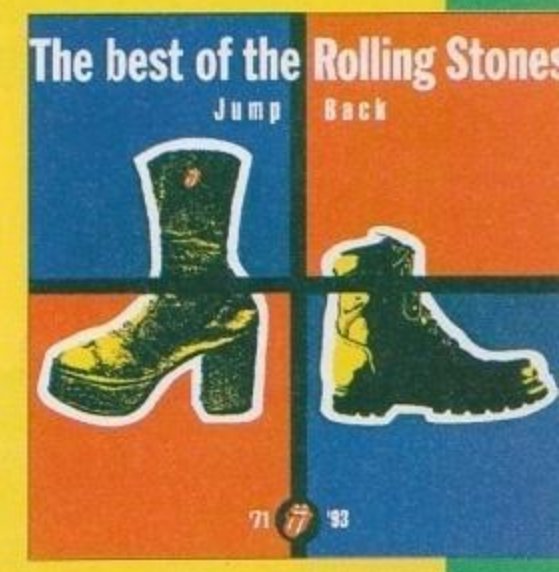
http://www.oldgamesitalia.net/

METALLICA LIVE!

Beh, definirlo live mi sembra un tantino restrittivo, visto che si tratta di uno dei più spettacolari cofanetti mai messi sul mercato. Si tratta di un bauletto tipo materiale esplosivo contenente: triplo CD dal vivo registrato a Città Del Messico lo scorso Marzo; tre videocassette che riprendono l'intero concerto (due tratte dalla tappa di San Diego, una da quella di Seattle); libro fotografico farcito di foto e chicche di varia natura (con la riproduzione di alcuni dei fax ricevuti o spediti nel corso del tour); cartoncino per costruirvi la vostra maglietta personalizzata e riproduzione pass per lo "snake-pit" (l'affollatissima fossa subito sotto il palco...).
C'è solo una nota stonata in tutta l'iniziativa: è mai possibile che si debbano spendere 170.000 lire per un disco dal vivo firmato Metallica? Il bauletto indubbiamente merita, ma vendere i tre CD separatamente non sarebbe certo stata una cattiva idea...

JUMPING BACK ROLLING STONES

Jump Back è un'imperdibile collezione dei più grossi successi firmati Rolling Stones usciti fra il 1971 e il 1989. L'album contiene 18 pezzi (alcuni dei quali rivisitati nella nuova veste digitale) che vanno dalle primissime Brown Sugar, Wild Horses ed Angie fino ad arrivare a Rock And A Hard Place tratto da Steel Wheels. Rimaniamo naturalmente in attesa di nuovi lavori di studio di Mick Jagger e compagni...
Max



ESCO DAL MIO CORPO E HO MOLTA PAURA

Elio is back! Dopo tanto attendere, l'annunciato album "semi-live" ri-editato in studio è finalmente tra noi. In quest'ultima fatica del geniale complesso si trovano alcuni dei pezzi che in un certo senso li hanno "resi famosi" nei concerti di tanto tempo fa, quelli per soli aficionados: da Catalogna a La Saga di Addolorato, da Faro (gustosissima) a Né Carne Né Pesce, è tutto un piccolo "viaggio nel tempo" estremamente godibile, suonato in maniera impeccabile (tutti i componenti sono più che scafati) e divertentissimi. L'umorismo demenzial-intelligente di Elio si "rivela" in prestazioni da simil-cabarettistico, anche se possono far storcere il naso a chi chiede solo musica senza tanti problemi. In poche parole, un grandissimo album (una buona strenna, anche) curatissimo sotto tutti i punti di vista. Imperdibile anche il singolo (Gomito a Gomito con l'Aborto) che contiene In Te cantata da Mangoni, assolutamente orripilante e quindi esilarante.
MA

ANTHRAX - MILANO ZIMBA 5/12/93

Per chi non avesse comprato l'ultimo LP degli Anthrax, quel Sound Of White Noise recensito qualche numero fa, suggerirei di andare oltre, perché si è perso un concerto immenso, anche se un po' penalizzato dalla modesta struttura dello Zimba che più di un migliaio di persone non riesce ad ospitare. Ma la scatenata band capitanata dal chitarrista Scott Ian ce l'ha messa tutta per dare uno spettacolo ai livelli della loro partecipazione come spalla degli Iron Maiden un paio d'anni fa.
L'onore/onere di aprire lo show spetta ai tanto bravi quanto sconosciuti Clawfinger, band portavoce di un eccezionale tecno metal veramente trasgressivo e coinvolgente. Gli Anthrax decidono invece di cominciare la loro esibizione con la grandiosa Potters Field (accompagnata dall'intro del famigerato White Noise, ovvero quell'atroce fruscio che fa da intro all'ultimo LP), per poi proseguire con una travolgente Caught in The Mosh, Room For One More, Got the Time, Hy Pro Glo, la Twin Peaksiana Black Lodge. Momenti intensissimi quando il nuovo vocalist Joe Bush intona le note leggendarie di Indians e la vecchia cover dei Trust, Antisocial, che poi sfociano nella stupenda Only e la rappeggiante Bring The Noise. Strepitosa la prova di Charlie Benante alla batteria e di Dan Spitz alla chitarra solista, nonché del già citato Bush alla voce e last but not least Frank Bello al basso. Quanto basta in attesa di una altra data annunciata per l'anno prossimo da Ian in persona. See Yaaaa!!!
Andrea "MAO" Della Calce

NON C'ENTRA NIENTE, MA...

Il 19 di Dicembre, al Rolling Stone di Milano è stato tenuto il primo Match di Improvvisazione Teatrale. Strano ma vero (diciamo anche "nonostante il nome") si tratta di una manifestazione estremamente divertente, realizzata da due squadre di sei attori che si "sfidano" realizzando mini-improvvisazioni su temi casuali. Il pubblico può proporre altri temi ed è invitato a esprimere il proprio voto sulle due squadre. Gli interpreti sono sempre spigliati e intelligenti, ci sono alcune citazioni "dotte" ma gustose e il linguaggio, sia visivo sia parlato, è estremamente diretto e interessante. Se vi capita di incappare in questo spettacolo, cercate di esserci a tutti i costi perché è davvero divertente.
MA

TUTTA UN'ALTRA MUSICA...

MUSICIANS - fotografie e parole del nuovo rock
Per tutto il mese di Dicembre a Milano abbiamo avuto la possibilità di goderci una mostra fotografica piuttosto anomala sia per organizzazione che per contenuti. Dieci nuovi gruppi rock milanesi infatti si sono "raccontati" attraverso immagini e testi raccolti da altrettanti fotografi e giornalisti. Tutto questo materiale è stato utilizzato per allestire una "galleria" ricca di fotografie curiose, un cd ("Musicians" appunto) che riunisce i brani delle band in questione ed un libro, edito da Idea Books. All'interno dell'area della mostra i dieci gruppi si sono persino esibiti in concerto conferendo alla manifestazione un ulteriore tocco di originalità. COINTREAU, ZOO, AFORISMA, DECO, DEMOLATINO, THE MURO, sono solo alcune delle band impegante nell'operazione e alle quali auguriamo ovviamente tanta fortuna per il loro futuro musicale! Da parte nostra invece speriamo di poter assistere più frequentemente ad "esperimenti" così particolari.
Roberta Zampieri

AREZZO WAVE '94

Proseguendo la nostra breve carrellata sulla musica "alternativa", non possiamo non parlare di questa manifestazione che riunisce gruppi italiani i cui generi spaziano dal punk-rock, al ragamuffin fino al demenziale. La rassegna si terrà a Giugno ad Arezzo (incredibile ma vero) ma nell'attesa sappiate che durante i prossimi mesi AREZZO WAVE ON THE ROCKS porterà in giro per i locali d'Italia i gruppi più significativi del panorama musicale del momento. E se per caso anche voi siete interessati a tentare la carta della carriera musicale sappiate che le selezioni per la prossima edizione di AREZZO WAVE sono già aperte! Per informazioni tel. 0575/353696. In bocca al lupo!
Roberta Zampieri

ACO BOCINA

Esuliamo un altro po', in tanto che ci siamo. Aco Bocina è un formidabile interprete di chitarra e mandolino che ha avuto poca fortuna a livello commerciale, ma che continua a riscuotere consensi su consensi a ogni suo spettacolo. Da due anni viene accompagnato da Dario Cardelli, che ogni sera si consuma letteralmente le dita per seguire il ritmo trascinante di Aco. Qui in redazione, tutti quelli che sono riusciti ad assistere a una loro prova sono rimasti completamente senza parole (me incluso), e il consiglio in questo caso è di cercare di esserci a ogni rappresentazione. A Milano suoneranno a Capodanno in tre posti diversi (e non li so ancora!), mentre da Gennaio saranno ospiti di uno spettacolo teatrale dal titolo un po" alternativo", e cioè "Jurassic Pac - Il bidè mi perde in casa e io ho giocato fisso" con Pierluigi Zerbinati, Sabrina Gandolfi e Sergio Sormani. Il 30 di Dicembre (93) debuttano al teatro Ariston di San Remo, il 5 di gennaio saranno a Fidenza, il 6 e il 7 a Piacenza e dal 13 in poi sarà in giro per la Calabria. Non fatevelo sfuggire perché, parola mia, è un'esperienza assolutamente unica.

LITFIBA MEETING

Come vi avevo preannunciato nello scorso numero, il 4 Dicembre si è svolto presso la discoteca BAJA LATINA di Monticelli (PC) il I° Meeting Nazionale del DINOSAURO LITFIBA FANS CLUB. La sottoscritta (come sempre coadiuvata dal buon Alby), gentilmente invitata da Fausto e Stefano, i mitici organizzatori del raduno, non si è fatta sfuggire l'occasione per rivedere la band in azione.
I Litfiba, notoriamente sensibili a qualsiasi problematica sociale, hanno voluto che il meeting fosse anche un'occasione per avvicinare i fans a Greenpeace, Amnesty International, UNIPAX e al Comitato per la difesa dei diritti degli Indiani d'America tramite una raccolta di firme tenutasi all'interno della discoteca.
Piero (affiancato dal simpaticissimo "angelo custode" Luca), Ghigo e il resto del gruppo hanno accolto il loro pubblico all'entrata del locale e a tutti è stata data la possibilità di avere un autografo, stringere la mano o fare una foto con i propri beniamini.
La serata è ufficialmente iniziata con l'incontro con i soci del Dinosauro: la band, seduta tra centinaia di ragazzi, si è divertita a rispondere alle loro domande per più di un'ora, discutendo di musica, politica, attualità e altro ancora.
E' stata un'occasione unica per vedere il gruppo calato in una dimensione più "umana" e l'aver dato la possibilità ai ragazzi di incontrare i Litfiba personalmente, al di fuori del solito contesto live, ha persino spiazzato i fans, contenti ma soprattutto increduli dell'opportunità loro concessa.
Tra il divertimento generale, improvvisando, Piero ha chiesto al pubblico di esibirsi sul palco: non vi dico l'ilarità scatenatasi quando un volontario, sicuramente un "replicante" di Mino Reitano, si è oltremodo impegnato cantando una "melodica" versione di APAPAIA! Simpatico è stato anche l'intervento di Rosita, compagna di Piero e attrice, che si è esibita in un monologo comico. Ma l'entusiasmo è ovviamente salito alle stelle quando il gruppo ha suonato in versione "acustica" interpretando magistralmente RAGAZZO, BALLATA (da brividi...), TEX, CANGACEIRO, PRIMA GUARDIA e DINOSAURO, riuscendo a ricreare le atmosfere "raccolte" degli esordi. A conclusione del meeting, durato più di 4 ore, sono stati infine proiettati vari video, da EROE NEL VENTO a PRIMA GUARDIA e la band ha approfittato di questo momento per salutare ancora una volta personalmente il suo pubblico. Naturalmente, in un attimo di relativa calma, anch'io ho colto l'opportunità per chiacchierare brevemente con Piero e Ghigo, due artisti che, grazie ai nostri precedenti incontri, ho imparato ad ammirare anche per la grande umanità e simpatia che sempre sanno dimostrare.
Ragazzi, se vi siete persi questo mitico ed indimenticabile incontro non posso che dispiacermi per voi: mi auguro comunque che non vi lascerete sfuggire il prossimo raduno. Sembra infatti che, considerato il successo dell'iniziativa, il Fans Club sia intenzionato a ripetere l'esperimento! Il DINOSAURO, aspetta anche voi ...
Per informazioni tel. 0372/452673.
Roberta Zampieri

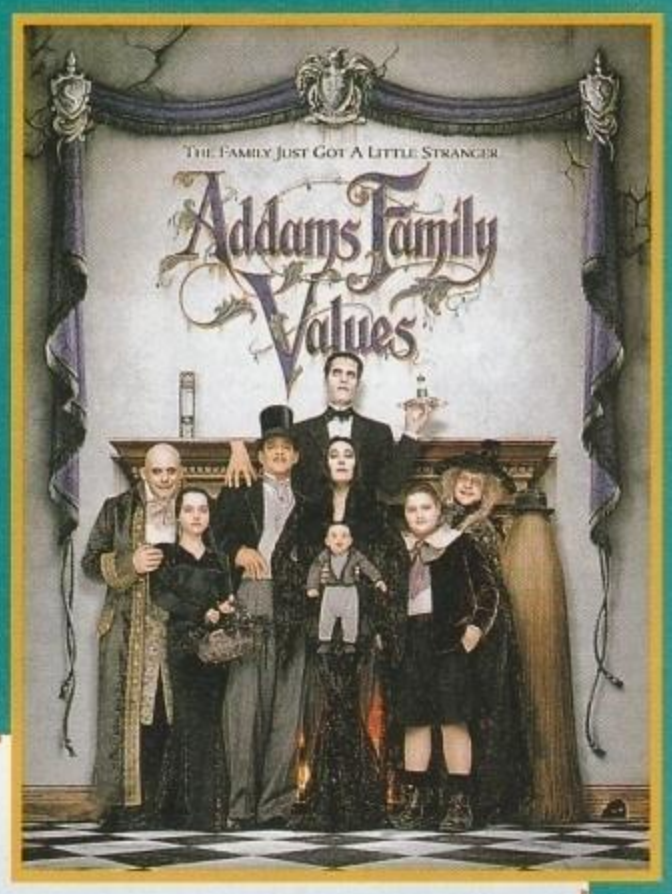
ROBERT PLANT - MILANO PALASESTO 16/12/93

Una delle voci più leggendarie della musica rock è tornata alla ribalta, pronta ad appasionare un pubblico di quasi seimila fedelissimi con una sorprendente energica atmosfera. Robert Plant (ex vocalist dei mitici Led Zeppelin, per quei due o tre che non lo sapessero), ha riscosso un notevole successo, grazie alla sua quantomai travolgente esibizione tradottasi in entusiasmante viaggio alle radici del rock americano.
Concerto relativamente breve, ma senza dubbio suggestivo, dove sono state presentate sia pezzi dell'ultima fatica di Plant, Fate of Nations, sia vecchie ma insuperabili songs dei Led Zep. Plant ha dimostrato di avere la solita grandissima voce, fra l'altro supportato da una band di notevole spessore tecnico, riuscendo ad interpretare in maniera egregia Ramble On, 29 Palms e la strepitosa Going to California. Lo spettacolo è graditissimo dal pubblico tanto che quando Plant va a pescare a piene mani nel repertorio zeppeliniano, tirandone fuori Babe I'm Gonna Leave You e What Is, il piccolo palazzetto esplode in un boato fragoroso subito rimpiazzato da una moltitudine di accendini. Un grande concerto che ha rilanciato definitivamente Plant nell'Olimpo del Rock anni '90.
Andrea "MAO" Della Calce & Ruggero Lavecchia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Movie



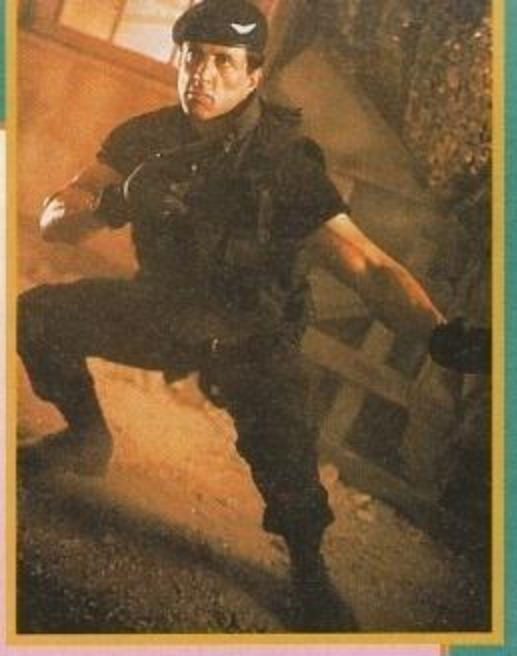
LA FAMIGLIA ADDAMS 2

Sono tornati, pronti ad assurgere nuovamente al ruolo di grandi stelle e indiscussi protagonisti della scena comico-grottesca mondiale. Si tratta, non c'è bisogno di dirlo, dei componenti della Famiglia Addams. Nati originariamente dalla sagace matita di Charles Addams, sotto forma di vignette umoristiche, i folli componenti della più stravagante famiglia d'America hanno conosciuto l'amore del pubblico soprattutto grazie agli ormai celeberrimi telefilm. Si tratta indiscussamente di un soggetto originale, peculiare e divertentissimo che, malgrado l'età non indifferente, non finisce mai di stupire e divertire.
La seconda avventura cinematografica degli Addams vede come elemento principale l'interazione tra i componenti del nucleo familiare - solitamente chiusissimi e poco propensi a sviluppare legami con estranei - e alcuni nuovi personaggi, totalmente estranei al peculiare stile di vita dei protagonisti. Tra tutti i nuovi arrivati primeggia la figura di Debbie Jellinsky, la "nurse" incaricata di occuparsi del giovane Pubert Addams (l'ultimo arrivato della graziosa famiglia, con tanto di viso perennemente bianco e simpatici baffetti), della quale si innamora follemente Zio Fester. E anche per la sadica ma, al tempo stesso, dolcissima Mercoledì arriva il primo amore, un amore che sboccia tra la natura di un campeggio estivo (cosa ci fa Mercoledì in un campeggio estivo? Lo scoprirete guardando il film!).
Naturalmente permane pienamente lo spirito macabro e goliardico del primo episodio e, pur distaccandosi leggermente dall'impronta tipica del telefilm, La Famiglia Addams 2 non tradisce assolutamente i contenuti dell'originale fumetto. In realtà il divertimento continua a essere il punto focale di tutto il film, quel particolare divertimento che trae la propria originalità dal paradosso e dall'assurdo, ma coloro che non si soffermano in superficie potranno anche cogliere un messaggio significativo nella pellicola, che si esprime attraverso il peculiare rapporto tra la famiglia e gli estranei. La Famiglia Addams, infatti, malgrado un'innata passione per il macabro e il disgustoso, sembra raccogliere intorno a se tutti i principi che dovrebbero essere alla base di un rapporto familiare: un amore e un affetto totalmente incondizionati, il rispetto per le scelte altrui, la completa disponibilità ad aiutare gli altri. Per contro, la "normalissima" nurse, che simboleggia il conformismo della società e l'incapacità di guardare oltre la mera apparenza. Ed è proprio quest'ultima a uscire sconfitta dal confronto, la normalità si dimostra niente più che una maschera, falsa e contorta, di fronte ai veri sentimenti.
Il cast è lo stesso del primo episodio, ovviamente arricchito dalla presenza dei nuovi personaggi, e riesce a sviluppare in maniera adeguata lo spirito della sceneggiatura, grazie anche al supporto di una scenografia e di una fotografia veramente d'eccezione.
Divertente, interessante, originale. Meglio del primo episodio!
ANDREA FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



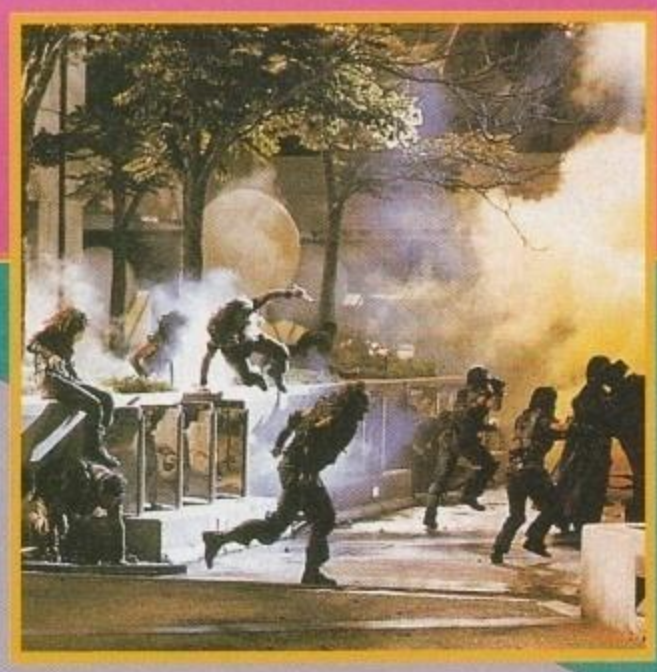
DEMOLITION MAN

Los Angeles. 1996. Un futuro vicino. Una megalopoli dalle dimensioni incredibili, dove oltre 25 milioni di persone, appartenenti alle razze e ai ceti sociali più diversi, sopravvivono alla quotidiana lotta per la vita. La scena si sposta in un luogo particolare, un condominio dove lo psicopatico Simon Phoenix (Wesley Snipes) tiene in ostaggio trenta cittadini inermi. Dall'altra parte della barricata troviamo John Spartan (Silvester Stallone), agli amici noto anche come Demolition Man, un sergente duro e deciso, capace di qualunque cosa pur di adempiere al proprio dovere, inarrestabile, privo di mezze misure. Tra i due si scatena una lotta senza esclusione di colpi, una sfida all'ultimo sangue condotta in un turbinio di immagini e violenza: una guerra privata che permetterà a Spartan di avere la meglio sul proprio avversario, ma... a quale prezzo? Il palazzo esplode, gli ostaggi non sopravvivono. Ed è proprio Spartan a essere accusato del massacro, giudicato e condannato a una riabilitazione per mezzo di serbatoi criogenici (grossi frigoriferi per ibernare la gente)...

San Angeles. 2032. Un futuro molto più lontano. Una megalopoli dove l'ordine è riuscito a imporsi, una città di pace ed equilibrio, all'interno della quale il crimine è praticamente sconosciuto. Ma un brutto giorno, Phoenix viene tolto dal proprio serbatoio criogenico (eh si, in frigo ci è finito pure lui!) per essere sottoposto a nuovo giudizio. Il folle criminale non è però disposto a rischiare un nuovo soggiorno insieme ai bastoncini Findus, e prendendo alla sprovvista gli agenti che lo custodivano (ormai fuori allenamento, data la mancanza di criminali) riesce a fuggire. Un pazzo sanguinario, uno psicopatico violento e privo di scrupoli all'interno di una città totalmente impreparata a combatterlo: Phoenix deve essere fermato, a tutti i costi. L'unica possibilità per mettere un freno alla sua sfrenata violenza è quella di trovare qualcuno capace di affrontarlo, qualcuno che già una volta era stato in grado di fermarlo... Spartan!

Così si apre il nuovo film di Sylvester Stallone, che ancora riscuote il consenso del pubblico per Cliffhanger. Si tratta di una storia dai colori accesi, una lotta senza tregua e senza quartiere tra due uomini decisi a tutto.
La scelta degli attori a cui dovevano essere affidati i due ruoli principali è stata piuttosto naturale: da un lato l'eroe muscoloso e pieno di grinta (nonché totalmente privo di espressività), l'eroe che non si ferma davanti a nulla e distrugge gli ostacoli che gli si parano davanti (da cui il soprannome Demolition Man), una figura che sembra essere stata creata appositamente per il famoso interprete di tanti Rocky e Rambo, dall'altro uno psicopatico che sa unire umorismo e spietatezza, capace di mantenere il controllo su tutto e tutti, ideale per la grinta di Wesley Snipe. Al contrario dei due attori principali, il regista non è invece una figura nota: Marco Brambilla esordisce infatti nel cinema con Demolition Man, dopo una brillante carriera come regista pubblicitario. Capace di sfruttare e dirigere nella maniera migliore le sofisticate apparecchiature di scena, arricchendo con il proprio tocco le futuristiche e stravaganti strade di una San Angeles (unione di San Diego e Los Angeles) totalmente diversa dalla classica iconografia fantascientifica.

Chiaramente è l'azione il punto focale del film, incentrato nella caccia e nella lotta tra questi due colossi, una sfida al limite delle capacità umane che viene resa ancora più emozionante dall'alienità del paesaggio. Le scene si susseguono con rapidità incredibile, con Brambilla che dimostra tutta la propria abilità nel cogliere e sfruttare le riprese più emozionanti, e uno Stallone che non esita a mostrare la propria grinta e prestanza fisica.
Ma Demolition Man contiene anche un altro elemento, al di la della pura e semplice azione, che merita sicuramente di essere approfondito: il cinema dell'ultimo decennio ci aveva ormai abituati a mondi futuristici totalmente pervasi dalla violenza, strade caotiche e pericolose, visi alienati e totale mancanza di principi morali. Le scenografie di David L. Snyder ci presentano invece una città pacifica e civile, ai limite dell'ossessione, con una popolazione totalmente estranea ai vizi del fumo, dell'alcool e della violenza, cosi come ai piaceri del sesso. Una megalopoli nata dopo il Big One, il grande terremoto, che ha colpito la costa della California nel 2011, e ha fornito agli abitanti della zona l'opportunità di ricostruire una società migliore. Ma se per un momento fatalismo e pessimismo sembrano lasciare il passo a un briciolo di speranza per il futuro, lo spettatore si accorge in fretta di quanto sia fittizia la maschera di San Angeles: chi abita la grande città sembra infatti non essere contagiato dalla corruzione che dilaga nel mondo, ma a quale prezzo? Al prezzo di perdere la propria identità, di rinunciare alla capacità di esprimere - o anche solo provare - sentimenti veri, e non emozioni prefabbricate e tenute sotto controllo.
Demolition Man sa miscelare con grande astuzia azione e umorismo, inserendo il tutto all'interno di un contesto relativamente nuovo e originale. Davvero un ottimo risultato!
ANDREA FATTORI



THE INNOCENT

L'assurda guerra che per anni ha terrorizzato il mondo, la guerra di sotterfugi e minacce, la guerra dell'apparire e del fare credere, la Guerra Fredda, non è ormai che un lontano ricordo. Il muro che separava l'Est dall'Ovest, un simbolo e un mezzo di divisione tra due culture cosi ostili e diverse, è oggi crollato e gli antichi nemici viaggiano a braccetto. Nel 1955, però, la Guerra Fredda era una cosa seria. Era la paura che il nemico potesse decidere di iniziare una nuova e ancora più sanguinosa Guerra, era il sospetto che oltre la frontiera stessero preparando armi nuove e terribili, armi capaci di uccidere amici, parenti, conoscenti...
Per Leonard, un tecnico dei telefoni inglese, la Guerra Fredda era sempre stata una cosa lontana, vaga, quasi un evento che non lo riguardava. Sapeva della presenza di spie, da entrambe le parti, sapeva quello che era in gioco, ma non era mai riuscito a comprendere veramente quanto questo potesse riguardarlo da vicino. Mai fino a quando, un tragico giorno, il suo governo lo convocò a Berlino. C'era bisogno di lui, della sua abilità tecnica. Il paese richiedeva i suoi servigi.
La storia che ne segue è ricca di eventi e situazioni drammatiche, una storia d'amore dai toni quasi sempre amari e dolorosi, una guerra dove si affrontano il sentimento e il dovere, e da cui è quest'ultimo a uscire vincitore. Un film drammatico, indubbiamente, dove lo spettatore si trova a vivere la terribile esperienza di Bob e a soffrirla insieme a lui.
La presenza del bravissimo Anthony Hopkins (Bob), vincitore dell'Oscar per l'interpretazione di Hannibal "the Cannibal" Lector ne "Il Silenzio degli Innocenti", e la regia magistrale di John Schlesinger, anch'esso vincitore di un premio Oscar con "Un Uomo da Marciapiede", suo primo film (nonché regista di "Il Maratoneta" e "Uno Sconosciuto alla Porta"), garantiscono la qualità del film, supportato ottimamente dagli altri attori e dai bravissimi componenti della troupe. Perfetto se cercate qualcosa di consistente e denso di significato, meno adatto se il vostro scopo è invece quello di divertirvi e fare quattro risate...

ANDREA FATTORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIAMO I PROFESSIONISTI PIÙ SERI ED AFFIDABILI

AMIGA CD^{32} joypad+2 games **L. 669.000**
A4000/030-HD120 2Mb+2Mb **L.2.499.000**
A4000/040-HD120 2Mb+4Mb **L.3.849.000**

A1200 KIT NATALE 93 **L.719.000**
con DPaint IV + 2 games + 2 professionali

GARANZIA COMMODORE ITALIANA - IVA COMPRESA

MBX 1200 +CLOCK+882/33 MHz	L.559.000
MBX 1230 ACCELERATRICE 40 MHz	L.749.000
HD 80 MB x A600-A1200	L.435.000
VIDEON IV GOLD	L.339.000
MICROGEN PLUS	L.289.000

SIMM - COPROCESSORI x MBX E A4000/030

COLLAUDIAMO

OGNI COMPONENTE PRIMA DELLA PARTENZA

SPEDIZIONI ACCURATISSIME

IMBALLI ROBUSTI - CORRIERE ESPRESSO ASSICURATO

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore
Collegno – TORINO
C.so Francia 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

MAX POWER

Strada da denominare 36,n.3 – 65010 Spoltore (PE)

LINEA DIRETTA ORDINI
Tel.085/4478531

E'iniziata l'esplosione dei prezzi !

Commodore & Accessori

AMIGA 600	L. 449000	ESPANSIONI:	
AMIGA1200	L. 689000	512k A500	L. 69000
AMIGA 500	L. 389000	1 MB A500+	L. 89000
AMIGACd32	L. 659000	1 MB A600	L. 89000
Amiga600HD	L. 679000	Dominator con zocc.per	
Amiga2000	L. 985000	68882 e clock 2 MB per	
Amiga3000	L.2350000	Amiga 1200	L. 245000
Amiga4000	L.3850000	HARD DISK Ide-Atbus	
MONITOR:		da 2,5" A600 e A1200:	
1084s colori	L. 399000	HD 43 mb	L. 399000
1940 bisync	L. 490000	HD 85 mb	L. 555000
1942 bisync	L. 629000	HD120mb	L. 699000
STAMPANTI:		Cavet.x HD	L. 29000
MPS1230	L. 295000	JOYSTICK:	
MPS1270	L. 349000	Be Bop base	L. 6000
MPS1550	L. 459000	Quickshot131	L. 12500
HP500Col.	L. 829000	DISCHETTI:	
HP550Col.	L.1249000	Bulk 3½ 2D	L. 840
Citizen col.	L. 745000	Bulk 3½ HD	L. 1240
Superdrive sel.880K-			
1.64 MB est.	L. 140000		

Console

Megadrive 2 Pal + 1joy	
+alimentatore	L.259000
adatt.Usa/Jap	L. 14000
Pro4joypad	L. 27000
Joystick QS	L. 26500
Super Nintendo (USA)	
+alim.+joypad	L.269000
Adatt.univer.	L. 26000
Super4 j.pad	L. 21000
Joystick QS	L. 27900
GAME BOY + Tetris +	
cuffie+pile	L.145000
GAME GEAR + 4 giochi	L. 268.000

PC & ACCESSORI

Cd-Rom "MITSUMI" L. 379.000
Modem/Fax "TRUST" 14.400 baud L. 399.000

Ampia disponibilita' di titoli per Console, Amiga & PC
Tutti i prezzi sono IVA inclusa. Si richiede la massima serieta'.
Vendita per corrispondenza. Evasioni ordini in max 24/48 ore.

FAI COME JOY E TELE, VIENI ANCHE TU DA.....

COMPUTERS GAMES E ALTRO

HARDWARE - SOFTWARE
CONSOLLE - GAMES

VIA AMIRANTE,59 SOVERATO (CZ)
☎-FAX (0967) 22169
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TROVERAI HARDWARE SOFTWARE ACCESSORI PER IL TUO :
MEGADRIVE,SUPERNES,GAMEBOY,GAMEGEAR,NES
AMIGA, AMIGA CD 32, PC MSDOS .
TUTTE LE ULTIME NOVITA'!!!
ARRIVI SETTIMANALI

A PREZZI ECCEZZIONALI !!!

GAMES MEGADRIVE - MS II A PARTIRE DA **L. 49.900**
GAMES NES - GAMEBOY A PARTIRE DA **L. 49.900**
GAMES AMIGA - PC MSDOS A PARTIRE DA **L. 19.900**
SOLO SOFTWARE ORIGINALE **LEADER - CTO**
AMIGA - PC MSDOS A PREZZI STRAORDINARI
GVP - BSC - ROCTECH - NEWTRONIC - CREATIVE

PER I TUOI ORDINI E RICHIESTA LISTINI TELEFONA SUBITO. RICEVERAI LA NOSTRA **CARD** CHE TI PERMETTERA' DI PARTECIPARE ALLE PROMOZIONI IN CORSO RISERVATE AI NOSTRI CLIENTI PIU' FEDELI.

GAME CENTER

GAME CENTER
VIA DELLE PALME 56/a-b
(CENTOCELLE) ROMA
Tel./Fax 06/2589383 B.B.S. 21808132

Vi propone il suo assortimento:

PC LOCAL BUS
486 DX 33 - CACHE 128 VL-BUS
MONITOR SVGA 0,28
SCHEDA SVGA VL-BUS
HD 170 MB - CONTR. XHD VL-BUS
4 RAM X 1 MB +
DOS 6.0 + WINDOWS 3.1 + EXCELL 2.1
L. 3.154.690

JOYSTICK
PYTON 3 - MEGADRIVE
SG - SUPERBOARD
MACH I / IPLUS
MACH II / III
FLIGH STICK
VIRTUAL PILOT
WARRIOR

CD ROM INTERNO
MITSUMI MULTISESS
COMPATIBILE PHOTO CD
L. 470.000

CONSOLLE GAME BOY
L. 85.000

M. DRIVE GENESIS +
STREET OF RACE II +
ALIMENT. CORRENTE
L. 290.000

COMMODORE
AMIGA 600 + JOYSTICK
L. 475.000
AMIGA CD 32 + JOYSTICK + CD OMAGGIO
L. 699.000
AMIGA 1200 + JOYSTICK
L. 750.000

GIOCHI
TITOLI PER AMIGA-PC
S/NINTENDO - GAME BOY
GAME GEAR
MEGA DRIVE - S.M. SYSTEM

MODEM / FAX
TRUST 2400/9600 INTERNO
+ MNP + SW BITCOM / FAX
L. 160.000

SOFTWARE SUPERFAX WINDOWS

ROCK GEN PLUS **L. 39**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

OFFERTE SPECIALI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

COMMODORE 64

Kit Scuola 1 2 3 4 5 contenente100 programmi didattico scolastici
L. 49.000

Interfaccia parallela per utilizzare qualsiasi stampante Commodore C 64 e C 128
L. 39.000

Alfa scan
Handy scanner per Amiga
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 249.000

Scanner Datel per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Software e manuale inclusi
L. 230.000

Digitalizzatone Videon per PC IBM compatibili 286/386 a colori VGA 1024 x 768	L. 299.000
Scanner ManualeGS 4500	L. 299.000
Vidi PC 12 real Time digitizzer	L. 200.000

HARD DISK AT BUS

40 Mb 3 1/2	L. 199.000
80 Mb 3 1/2	L. 399.000
107 Mb 3 1/2	L. 429.000
127 Mb 3 1/2	L. 449.000
170 Mb 3 1/2	L. 479.000
215 Mb 3 1/2	L. 499.000

È SEMPRE VALIDA LA SVENDITA DELLE CASSETTE PER CONSOLE FAMICOM, MEGA DRIVE, GAME BOY DA L. 29.000

SOUND BLASTER PRO 2 MULTIMEDIA L. 430.000

THUNDER BOARD L. 199.000
(R SOUND MACHINE)

Drive

Drive esterno per tutti i modelli 880 Kb, passante e switch on/off
L. 120.000

Drive esterno per A1200/4000
Alta Densità 1.76 mb
Passante e switch on/off
L. 360.000

Drive 5 1/4 per Amiga
L. 160.000

Virus detector per A500
L. 150.000

Copiatore Syncro Express
+ software Apocalipse
L. 39.000

SOFTWARE AMIGA E PC COMPATIBILI ANCHE GESTIONALE A PARTIRE DA L. 7.000
SU TUTTI I TITOLI COMPRI 3 PAGHI 2

SCANNER GS 4500 PER AMIGA 400 DPI L. 250.000

Digitizer Color 4096
L. 250.000 Compreso Splitter Pal

Home kit music per tutti gli Amiga
Stereo/Mono software e manuale incorporato
L. 179.000

Casse acustiche
Vari modelli
da **L. 50.000**

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) 02/93505280

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO 02/93505942

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO 02/93505219

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

ORARIO LAVORO 9 - 12,30 / 15,30 - 19 - APERTO IL SABATO

Schede e interfacce

Action Replay MK II per A2000
Action Replay MK III per A500
Action Gear per A500/A500+
L. 119.000

Interfaccia T-Dec Televideo per tutti i modelli permette di visualizzare e stampare pagine Televideo
L. 119.000

Genlock per A2000 interno
CVBS in/out
Sovraimpressione di immagini
L. 99.000

New Genlock per tutti i modelli
CVBS in/out
Sovra impressione di immagini
L. 350.000

Espansione 1MB per A500+
L. 69.000

Kickstart 1.2 per Amiga
L. 39.000

Kickstart 1.3 per Amiga 500+
L. 49.000

Doble Joy per 4 giocatori
L. 19.000

Digitalizzatori audio/ video e scanner

Clarity 16 nuovo dig. 16 bit reali per tutti gli Amiga
Mono/Stereo software e manuale incorporato
L. 319.000

Overtop sampler per tutti gli Amiga Stereo/Mono ottima qualità di sampling Con Audiomaster IV incluso
L. 169.000

Midi interface per Amiga
3 in, 1 through, 1 out
parallela passante
L. 39.900

Vidi Amiga 12 nuovo dig. video per Amiga tutti i modelli. Sopporta AGA
CVBS/S-VHS
Software e manuali inclusi
L. 399.000

Video Digitizer II per A500
Software e manuali inclusi
L. 160.000

RGB splitter per Digitizer II
per A500
Con software e manuali inclusi
L. 150.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

68030 con 80 Mb HD - 2/4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore
con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb

AMIGA 600 £. 470.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit,
Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio
"Super Tools Utility"

UN COMPUTER PICCOLO DALLE GRANDI PRESTAZIONI:

CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA,
1 slot per processore alternativo

AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di
lettura/scrittura MS-DOS

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

Power scanner per tutti i modelli
64 Grey scale 400 Dpi
Con software e manuale
OCR per riconoscimento
testi a parte
L. 269.000

Software giochi/programmi in
offerta speciale da **L. 9.900** in su

Offerta speciale dischi

DD 100 pezzi	L.	89.000
HD 100 pezzi	L.	120.000
Genlock Maxigent y/c se/ardo 2 CVBS IN/OUT 1 SVHS IN/OUT A1200 e A4000 cromakey incorporato via software	L.	899.000
1 K III Action Replay per A500	L.	139.000

Power scanner per A500/2000/
4000 12 bit reali 400 Dpi colore
Software comp. AGA
per 4000 OCR per
riconoscimento testi separato
L. 590.000

Espansione PC 1208
per Amiga 1200 con 4 MB
Con possibilità di montare fino a
8 MB e coprocessore matematico
fino 50 MHz
L. 510.000

Controller GVP per A500/500+
HD con possibilità di montare
fino a 8 Mb
e scheda compatibile MS-DOS
L. 599.000

Joystick

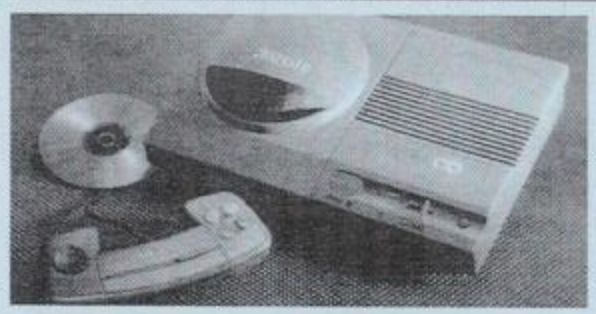
Quicktoy I	L.	9.000
Qj turbo I	L.	12.000
Quicktoy turbo	L.	15.000
Qj super charger	L.	15.000
Super star	L.	30.000
Mega star jr	L.	49.000
Top star	L.	55.000
Speed king	L.	39.000
Tac 2	L.	30.000

Meccanica hard disk

HD SCSI 170 MB per Amiga 3,5"	L.	499.000
HD IDE 30 MB per A1200 2,5"	L.	239.000
HD IDE 80 MB per A1200 2,5"	L.	590.000
HD IDE 120 MB per A1200 2,5"	L.	715.000
HD SCSI 50 MB per Amiga 3,5"	L.	349.000

NOVITÀ PER AMIGA 4000

Hard Disk 215 MB 4Ms	L. 699.000
Hard Disk 340 MB 9Ms	L. 1.200.000
Hard Disk 480 MB 9Ms	L. 1.400.000
Hard Disk 540 MB 9Ms	L. 1.600.000



AMIGA CD 32

MEGA NOVITÀ

LA NUOVA CONSOLE
COMMODORE A 32 BIT CON
CD ROM
INCORPORATO.
IL CUORE DELLA
MACCHINA E' IL MOTOROLA
68020 A 14 MHZ

ORARIO NEGOZIO: 9.00/12.30 - 15.00/19.00 • APERTO IL SABATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL • TGM MAIL

CARO AMICO TI SCRIVO...

Così inizia un famosissimo brano di Lucio Dalla, una canzone che passa attraverso l'ottimismo e le aspettative per quello che dovrebbe essere l'inizio di una nuova era, per poi sfociare nella solita realtà di tutti i giorni, e relativa rassegnazione. Anche noi Bovas, col nuovo anno, vorremmo proporvi una posta diversa, abbiamo fatto mille progetti e pensato a quello che potrebbe essere "il lettore del 2000". Ma dopo i sogni è giusto tornare alla realtà, soprattutto se si tratta di una realtà dannatamente bella e variegata, che lascia spazio a tutti e che sa far riflettere, pensare, arrabbiare, ma anche divertire con gusto. Questa realtà è il TGM Mail (che, tra l'altro, questo mese integra anche la Zzapposta), come prima, più di prima.
Noi Bovas

IL SABATO DEL VILLAGGIO

Carissima redazione di TGM,
sono un ragazzo di 20 anni e faccio parte della ristretta elite (?) di coloro che hanno trascorso la maggior parte della loro vita a contatto con il mondo dei videogiochi. Quest'ultima non vuole essere un'affermazione iperbolica: infatti ho (o meglio mi hanno) acquistato l'ATARI 2600 quando avevo 8 anni, quindi nel lontano 1983, e da allora ho sempre avuto un computer o una console in camera. Posso dirmi un ragazzo fortunato con dei genitori sensibili ai progressi tecnologici che mi hanno permesso di avere un C64 quando nessuno, io compreso, lo conosceva (1985) e un Amiga 500 ancora agli albori (1989). Devo ammettere che il passaggio da un sistema all'altro non è stato mai facile (mi piangeva il cuore all'idea di non poter più giocare ad International Soccer (battevo il livello 9 per 11 a 0) o a Gary Lineker (chi se lo ricorda?)) ma non sono un irrimediabile nostalgico quindi alla fine sono sempre stato soddisfatto delle mie scelte. Ora possiedo un Amiga 1200 e un Game Boy (mitico!) ma devo dire che per me si sono interrotti i bei periodi di "stabilità videoludica". In questo momento infatti il progresso tecnologico è talmente rapido da non consentire più ad una singola macchina di diventare egemone sul mercato con la conseguente confusione che si crea in chi deve acquistare un computer. Come avrete notato dalla mia breve storia ho posseduto ciò che il momento videoludico offriva di meglio, ma al termine del dominio dell'Amiga mi sono trovato spiazzato. Era evidente che i PC erano in ascesa ma non offrivano ancora quei titoli che più mi interessavano; inoltre era il momento dell'esplosione del fenomeno console (SUPER NES, MEGADRIVE, MEGA CD); infine era appena uscito l'Amiga 1200 di cui tutti dicevano un gran bene. Alla fine ho scelto quella che poteva apparire l'evoluzione logica del mio sistema. Ma se qualcuno sperava che presto la situazione si sarebbe schiarita è stato prontamente disilluso. La Sega e la Nintendo annunciano nuove super console per il 1995, la Commodore annuncia nuovi chip grafici e l'Amiga 5000, escono il Pentium, il Power PC ecc., il 3DO è in dirittura d'arrivo e il CD 32 è già arrivato.
Secondo il mio modesto parere il problema sta nel fatto che quando viene commercializzato un sistema questo è potenzialmente già vecchio. Ciò accade perché l'evoluzione è talmente rapida che i tempi di sviluppo e di commercializzazione di un nuovo prodotto stanno diventando più lunghi dei tempi di evoluzione. Così quando nel 1995 il frutto dell'accordo tra Nintendo e Silicon Graphics vedrà la luce, le performance che adesso ci sembrano incredibili fra due anni saranno ordinaria amministrazione quindi potenzialmente vecchie. La cosa drammatica è che questo processo sta investendo anche il campo del software. Per fare un buon gioco ci vogliono anni uomo di programmazione mentre per un nuovo processore bastano 6 mesi. Conseguenza inevitabile di tutto ciò sono i videogiochi mostruosi che "aspettano il Pentium". Siamo arrivati a un punto in cui un computer (ma come detto anche un videogioco) è desiderato solo fino a che ancora non esiste sul mercato. Nel momento stesso in cui lo abbiamo tra le mani ci accorgiamo che fra un mese ci sarà di meglio. E' per questo motivo che probabilmente a Natale passerò ad un PC. Questi hanno fortunatamente il pregio di evolversi un "pezzo alla volta" e ogni nuovo "pezzo" difficilmente rappresenta una rivoluzione rispetto al passato di modo che si può espandere il computer virtualmente all'infinito senza che mai risulti superato.
Mi sembra inutile aggiungere che mi piacerebbe conoscere il vostro parere e quello degli altri lettori.

Alessio '73

Cosa vuoi che ti dica, caro Alessio. Nel bene o nel male, hai perfettamente ragione: è vero che la grande abbondanza di sistemi tra cui scegliere permette di soddisfare una maggiore quantità di esigenze, ma è anche vero che si crea una grande confusione. Come si può dire, a priori, che la tale macchina avrà o meno la meglio sulle altre? E poi, è così necessario che una macchina "vinca"? Non ti sembra un retaggio culturale sul modello C64-Spectrum? Un computer non serve solo a giocare, e se anche così fosse, ci sono troppe variabili da tenere in considerazione prima di fare pronostici sul mercato. Qualità grafica, memoria, reperibilità del software, prezzo del sistema... Non sono che quattro tra le infinite caratteristiche che uno deve guardare prima di operare una scelta. Hai perfettamente ragione a lamentarti, se certi programmi escono per computer che ancora non esistono, ma pensa che bello poter riscoprire un vecchio titolo a distanza di anni, con la consapevolezza che girerà sempre meglio! E poi è anche un po' una fissa tua: non sta scritto da nessuna parte che si debba per forza possedere il computer più potente, oddio, se la cosa ti compiace non ho nulla da ridire, anche a me farebbe piacere andare in giro con la Testarossa. Ma mi devo accontentare della Fiat Uno...

CRITICHE E DELUCIDAZIONI...

Galattica redazione di TGM, vi ricordate di me? Sono Protralex, sì, quello della "vera e propria lettera su cartolina" del numero 58 speditavi da Teglio, durante le meritate vacanze (a proposito, non abbiatecela a male per ciò che stava scritto vicino ai palloncini!). Scopo della presente missiva è quello di focalizzare e meglio illustrare alcuni concetti esplicativi nella cartolina testé nominata, concetti che spaziano fra ferree e sentite critiche nei confronti di voti attribuiti a certuni giochi di origine gremliniana e convinte lodi ad alcuni programmi atti a sviluppare in ciascuno abilità compositive sintetizzanti il sapere (ehm... Scusate, ma con "Sgarbi quotidiani" in sottofondo...)(ma parla come mangi! "Mamma mamma, mi passi l'H2O addizionata di CO2?" NdBovas).
Punto primo: Amiga 1200... No! Fermo Bova! (E' così il singolare di Bovas?)(no, il singolare di Bovas è Bovas, come al plurale. Non chiedeteci perché... NdBovas): non voglio trattare l'inutile diatriba Amiga-PC ("il milledue è a quattordici Mhz ma è più veloce di un Piccì a 28" (d'accordo con te, basta che il PC in questione non sia un 486 o addirittura un Pentium! NdD), "seh, guarda X-Wing", "e allora Project X?...", ma del pericolo che essa rappresenta o può rappresentare nelle recensioni. Come avete detto in un numero precedente, a proposito della compatibilità fra 1200 ed il software esistente, voi recensite i giochi su detta macchina. Mi chiedo: non c'è pericolo che alcuni giochi non meritino il voto che voi date se essi girano sul "povero" 500?
E qui devo portare l'esempio di Zool, pur essendo molto triste al pensiero di farlo (ho tanta di quella bava alla bocca e tanti di quei coltelli in pugno che mi sembra di essere Edward mani di Forbice!): che sul 1200 sia super sonico non mi interessa niente!!! Sta di fatto che sul 500 sembra quasi Turbo Out Run! A pensarci bene, comunque, se la macchina su cui girava al Giokando '92 era un milledue, credo che l'abbiate recensito su un pre-pre-pre prototipo di A5000!
Vi capisco quando dite che i voti sono più che mai soggettivi, ma non si può certo nascondere l'evidenza davanti ad errori di programmazione così grandi; allora SuperFrog cosa avrebbe dovuto meritare? 200%?
Il secondo quesito è sui programmi PD: possono essere copiati liberamente o hanno qualche protezione, qualche copyright? Il nome stesso li definirebbe copiabili, ma vorrei la sentenza finale da esperti del settore (per la serie "TGM come Santi Licheri")...

Protralex.

P.S. Potreste segnalare le date delle Fiere in cui siete presenti come Stand Xenia Edizioni? Ringrazio anticipatamente!
P.P.S. W il Team Seventeen, l'unico 17 che non porta sfiga! (Ti dirò, personalmente il 17 mi ha portato tanta sfortuna quanta fortuna... NdP)

Dunque, procediamo con ordine: in redazione siamo equipaggiati con A1200 e ancora qualche A500, quindi in linea di massima proviamo i giochi su entrambe le macchine. Penso comunque che il titolo in questione, seppure un po' scattoso se giocato su A500, si meriti il voto assegnatogli: come tu stesso hai detto ai possessori di A500 non interessa se sul 1200 la velocità è sonica, e di questo ne abbiamo tenuto conto. In genere, comunque, i giochi girano alla stessa velocità su tutte le macchine, a parte, si intende, i simulatori o qualsiasi altra cosa che possa fare uso di grafica a vettori o di altri sistemi molto complessi da calcolare (nel qual caso una macchina più veloce ne sarebbe notevolmente avvantaggiata). In quel caso mi sembra che sia sempre stato precisato come fosse il gioco su entrambi i computer. Per ciò che riguarda i programmi PD, come dice il nome stesso (Public Domain), sono di pubblico dominio, quindi chiunque può copiarli ed utilizzarli. Occhio però a non confonderli con i programmi Shareware (in genere le informazioni inerenti questi argomenti si trovano nei documenti allegati ai programmi), per utilizzare quelli dovresti inviare una cifra modica (in genere 10 o 15 dollari) a chi li ha realizzati, ma, in questo modo, ti assicureresti di ricevere dal programmatore stesso la nuova versione del programma in questione...

VOGLIA DI GIOCARE? NO, GRAZIE, ORMAI SONO MATURO!!!

Dear TGM, vi scrivo a proposito della lettera di Alessandro Bresci (TGM 58) (nostalgia dei vecchi videogames) per dirvi che non sono assolutamente d'accordo (neanche a metà) con quello che lui ha scritto e che voi forse parzialmente avete approvato. Innanzitutto dico che, pensando al VCS, all'Intellevision ed al C64 non provo affatto nostalgia. Dei giochi di allora ricordo solo Hero (VCS), Burger Time (Intellevision), Armalyte ed E.H. International Soccer per il Commodore 64, invece, dei giochi per Amiga che mi hanno "acchiappato" ne potrei elencare diverse decine.
Penso che in realtà, col divenire adulti, non si perda interesse nei videogiochi (almeno nel 90% dei casi), si è solo più portati ad ascoltare chi, adulto come e più di voi, vi dice: "ma come, alla tua età ancora con i videogiochi?" o cose simili. Lo stesso Alessandro, nella sua missiva, sottolinea il fatto di acquistare di tanto in tanto TGM pur non videogiocando da circa due anni e SOPRATTUTTO di non avere intenzione di tornare indietro. Ma non sarà che la voglia latente ci sia, ma lui la reprime con forza? (Mi immagino la risposta di Alessandro)
Per quello che mi riguarda ho 30 anni e col passare del tempo i miei gusti si sono solo evoluti (prima mi piacevano i platform e i giochi sportivi, ora sono passato ai ben più impegnativi giochi strategici e di ruolo), però un'ora al giorno la dedico sempre ai videogiochi ed anzi, con la mia tesi che il videogioco, in quanto passatempo, è cento volte meglio (più interattivo e stimolante) di un film, di uno show (Buona Domenica? Fantastico?...) o di un telefilm (Beverly Hills...) ho convinto mio zio (48 anni) a comprarsi un Amiga 500, che, ufficialmente, usa suo figlio (21 anni).
In conclusione penso che quando, come enfatizza Alessandro, si diventa adulti, si rinunci alla naturalezza comportamentale e si entri nel mondo delle aspiranti marionette. Attenzione! Io mi sento adulto e cercherò con tutte le mie forze di non omologarmi.
Ciao e continuate così.

Bruno.

Caro Bruno, mi fa piacere sapere che crescendo tu non abbia abbandonato i videogiochi. Non credo, infatti, che nel 90% dei casi, come dici tu, la perdita di interesse per questa attività non sia un problema quando si diventa adulti. Conosco molte persone, anche più giovani di me, che a 18 anni hanno già mollato tutto per passatempi più divertenti, come frequentare tutti i giorni lo stesso bar, scorrazzare per la città esibendo le marmitte dei motorini o ritrovarsi nello stesso posto per un anno intero. Sono solo scelte, evidentemente questi individui di videogiochi non hanno forse mai capito nulla, hanno, molto semplicemente, "seguito la moda". Credo comunque che chi si dedichi con passione al mondo dell'informatica difficilmente lo abbandoni. Per un certo verso concordo anche con te, la società cerca sicuramente di omologarci, non è detto però che questo sia l'unico

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

motivo. Le cause possono essere molteplici e schematizzarle così sarebbe troppo restrittivo...

UNA REQUIEM PER IL VECCHIO COMMODORE

Cari zzappati! buongiorno, chi vi scrive è un vostro (ex) affezionatissimo lettore di lunga data. Dico ex e di lunga data perché vi leggo dal numero 16 (ottobre 87!) e ho smesso nel Febbraio '91. Non so perché ho voluto scrivervi, più che altro è per fare un favore a un amico, ma in un certo senso ne sentivo il bisogno anche io. Mi sembra adesso il momento giusto per farvi avere questo papiro proprio nel momento di agonia del "commo", agonia provocata da noi tutti, chi più chi meno consapevole di questo fatto. Si perché siamo stati noi ad affossarlo lentamente, preferendogli altri sistemi più potenti ed è inutile dare la colpa ai pirati o alle software house.
La mia carriera videogiochistica è iniziata a 6 anni con quei mitici videogiochi che simulavano un tennis o l'hockey o il tiro al bersaglio, brutti, vecchi, obsoleti oggi, ma credo che siano ancora nel cuore di molti nostalgici; ho proseguito sull'ATARI 2600, sul COLECO, e nel frattempo scialacquavo i miei risparmi in tutti il bar del paese dove c'era un videogioco, e infine la folgorazione: il COMMODORE 64. L'ho comprato quando avevo 12 anni e ce l'ho ancora adesso, che di anni ne ho 20. Quanto tempo è passato? 8 anni o solo un paio, o ancora meno? Successivamente mi sono iscritto a un I.T.I.S per l'informatica credendo che fosse la scelta giusta e mi sbagliavo, mi sono reso conto che il computer non serve a quasi niente. Durante questi anni ho avuto modo di usare una marea di computer e di provare una ancora più vasta marea di giochi accorgendomi soltanto che la maggior parte sono solo una massa di ciofeche, e per ciofeche intendo soprattutto i giochi con un 90 o più nella recensione. Direte "ma che cacchio dice 'sto qua?" Mi spiego subito. La mia esperienza mi ha portato a vedere molto bene l'evoluzione del mondo videoludico e ho notato (ma che perspicacione!) che la tecnica ha subito un balzo immenso:dalle prime racchette con 4 pixel si è passati alle opere d'arte del grande Syd Mead o dell'ancor più grande Giger per nominarne un paio, ma la giocabilità e, ancor più importante, la longevità, dove sono finite? La lapidaria risposta è: sotto terra.
Non ho niente contro una bella grafica o un stupefacente sonoro ma questi giochi li vedo, li provo e mi viene voglia di cancellare il dischetto che li contiene (ah, non ho il PC e non intendo comprarlo né, spero, lo comprerò mai). Non dico neanche che non ci sono dei bei giochi (gioco spesso a LEMMINGS o a THE INCREDIBLE MACHINE e altri), solo che la maggior parte sono delle schifezze con una scintillante grafica e un grande sonoro, e oltre tutto quando vedo il prezzo gli attributi mi rotolano a valle (scusate per le varie finezze presenti nel testo). Cribbio, dove sono i bei tempi dove per 12 carte mi portavo a casa NEBULUS (raro esempio di programma fatto bene sotto TUTTI i punti di vista) e mi divertivo come un matto? Devo ammettere però che ogni tanto qualche gioco con uno schema trito e ritrito riesce a essere molto bello, per esempio TURRICAN comprato appena uscì in negozio, e finito in 3 giorni dopo ore di gioco, e che mi ha lasciato con una soddisfazione unica (e il suo caricamento è il migliore che abbia mai visto).
E i primi giochi sul TURBO TAPE di Stephen Senz Freiburg (1983 deutsche 64er CA 10MAL SCHNELLER! (sì, sto delirando))? POOYAN, BURNIN'RUBBER, FORT APOCALYPSE, CHOPLIFTER, BLUE MAX, ZAXXON (che sorpresa quando arrivò, non credevamo il C64 capace di tanto), HUNCHBACK, MR.DIG, DIG DUG (gioco mi sa ignorato da chi ha fatto la recensione nel numero 73 di ZZAP!) e molti altri.
Il mio primo gioco comprato originale per il C64 è stato IMPOSSIBLE MISSION (e non sono ancora riuscito a finirlo) seguito a ruota da KARATEKA, programmato da Jordan Mechner (chi si è meravigliato di fronte alla fluidità dell'animazione del personaggio in PRINCE OF PERSIA guardi questa "antichità" dell'85 e ne rimarrà ancor più stupito). E i programmatori che hanno fatto la storia di questa macchinetta? Parlo di Geoff Crammond, il quale realizzo THE SENTINEL: l'unico gioco senza voto nella storia di ZZAP! per la sua incredibile originalità, giocabilità e longevità (per non parlare della tensione e suspance che riusciva a trasmettere), fece anche REVS, l'unica simulazione di automobilismo REALISTICA per il commodorino e STUNT CAR RACER (basta la parola, gli elogi sono sprecati per questo capolavoro) solo per citare i più famosi, inoltre è responsabile del recente GRAND PRIX CIRCUIT. Andrew Braybrook: un nome una garanzia, basti citare PARADROID, GRIBBLY'S DAY OUT, URIDIUM etc. uno delle menti della GRAFTGOLD (altri capolavori). Jeff Minter, il vecchio "testa di llama", che realizzava giochi da/per malati mentali (giusti per me insomma) ma con una giocabilità e un'innovazione fuori dal comune (e c'erano sempre in mezzo cammelli o lama). Mike Singleton che realizzò LORDS OF MIDNIGHT e DOOMDARK'S REVENGE (una trilogia incompiuta) due programmi che possono esser giocati per anni, con migliaia di posti da visitare e una gran bella grafica realizzata con un algoritmo che gli permetteva di creare decine di migliaia di locazioni tutte diverse. Autore anche di STAR TREK e dell'incompreso QUAKE MINUS ONE. Le squadre di programmatori? La Sensible Soft. creatrice di WIZBALL, INT.3D TENNIS (bello ma molto difficile e con il più lungo e più micragnoso caricamento che abbia mai visto) OH NO!, MICROSOCCER e il S.E.U.C.K. la Software Creations (BUBBLE BOBBLE, LED Storm, GHOULS'n'GHOSTS etc.) Dove sono finiti quei tempi? Non lo so. So solo che vedo una miriade di giochi tutti molto realistici sotto tutti gli aspetti ma che non stimolano la mia fantasia, la mia immaginazione come lo facevano gli INTRAMONTABILI. Giochi sempre più belli esteticamente ma vuoti dentro (e a proposito di realismo, fin dove ci spingeremo con la violenza? Io ho NEMESIS THE WARLOCK, BARBARIAN e ogni tanto rispolvero DEATHWISH III (ehm...) e non sono per questo più violento, anzi sono antimilitarista convinto, ma quando vedo giochi come WOLFSTEIN 3D rimango un po' sconcertato per il realismo degli ammazzamenti. Non vorrei che a causa di questo realismo il bambino che gioca, non avendo magari vicino qualcuno che lo segue, incominci a confondere il gioco con la realtà, e non ditemi che non è possibile. Mi piacerebbe molto sentire la vostra opinione) (tramite Paolone eh,eh,eh...)Accontentato: anche se ritengo pericolosa tutta 'sta violenza per taluni individui, sono del tutto convinto che ogni bambino sappia perfettamente distinguere il sangue digitalizzato da quello vero, e ritengo decisamente più controproducenti spettacoli cruenti e lesivi come i telegiornali e certi film di guerra in prima serata. Scusatemi se sbaglio. NdP). Perché devo aspettare molto per dei grandi giochi come NIGHTSHIFT? (sia benedetta la Lucasfilm) o SUPREMACY (sempre sia lodata la Probe) o MOONFALL (vai Jukka).
Proviamo un po' a vedere cosa sta facendo la Nintendo per il Gameboy: sta rispolverando vecchie glorie come BURGER TIME, Q*BERT, ASTEROIDS (ridatemi Eugene Jarvis !!!), DIG DUG (vero BDM?) e così via, chissà perché? L'avrà fatto per soddisfare vecchi videogiocatori nostalgici o per il fatto che le vecchie idee sono sempre le migliori (per questo settore)? Boh... Come ho già detto continuo a giocare sul C64 e sono troppo contento (finché non mi partirà sniff... bohohooo..) sono appena riuscito a farmi spedire dall'Inghilterra le espansioni per due giochi molto belli comprati 3 anni fa: LASER SQUAD e LORDS OF CHAOS (il primo snobbato da ZZAP! (italiano) per motivi a me ignoti visto che è fatto molto bene, lo si trovava dappertutto e la versione che girava era in italiano). Ogni tanto mi trovo con dei vecchi amici nostalgici come me e facciamo una Megasmazzata (durata una volta 8 ore) tanto per non farci pesare troppo la dipartita di questo mito.
E dei colpi mortali che ho ricevuto? Prima l'abbandono mio di ZZAP! italiano (motivi troppo lunghi da spiegare ed è stata una scelta volontaria), l'abbandono del 64 da parte delle software house e la scomparsa dal mondo dell'editoria di ZZAP! inglese - AAAARRRGGGGHHHHH! che dolore!!!- nella cui lettura mi dilettavo dal numero 48 -sniiiiffff!- Comunque ho comprato l'ultimo numero di ZZAP! (prima che fosse inglobato in TGM), mi sembrava giusto anche perché è capitato a 5 anni esatti dal mio primo numero comprato (e non scroccato).
La morte di un computer è triste, ma la morte del computer che ha venduto di più in Italia è ancora più deprimente, soprattutto perché mi rendo conto che questa macchinetta esiste solo per persone come me: ai bambini, che sono la maggior parte degli utenti del settore, cosa gliene frega di una macchina vecchia, brutta e superatissima dal punto di vista hardware? Ma loro dove erano quando io infilavo le mie prime 100+100 L. nell' arcade di POPEYE (a 8 anni)? E io cosa gli posso dire? Niente, non posso biasimarli per colpe che non hanno e chi cazzo sono io per dire loro che ELITE è meglio di X-WING? (a proposito cos'è che è uscito? FRONTS? FRONTche?.. come? FRONTIER??? o che sarà mai 'odesto giocherello?)(a chi vuole l'ardua risposta). Appartengo a un'altra generazione videoludica e il mio tempo è passato, e quello che è passato non torna più indietro. Il mio continuo giochicchiare è uno stupido modo per sfuggire alla realtà: cioè, è FINITA.
Devo continuare, andare avanti con questi giochi nuovi? Naaaah non mi appartengono, non riesco a capirli né a immedesimarmici come facevo una volta. Sento che il GAME OVER si sta avvicinando anche per me. Non rimpiango niente, mi sono divertito molto ed è giusto che finisca, anche se è difficile da accettare, ogni bel gioco finisce prima o poi e posso ritornare alle ombre dalle quali sono venuto.
Per concludere un po' di precisazioni per la vostra rubrica "nun ce rompete": caro MA, al concerto di Elio c'ero anch'io e nel mezzo c'è stato il "momento Fininvest" col Karaoke, e lui col parruccone si è trasformato in FIORELIO e non Fiorillo e non è Johnny Be Good ma Johnny B. Goode. Nella rubrica degli RPG a chi di dovere: si scrive Han Solo e Darth Vader o Ian Solo e Lord Fener ma non mischiare il nome americano con la traduzione (pessima) italiana. (Dart Fener, mah...). A Dave nella posta: i migliori giochi di guida li ho nominati sopra quelli che hai detto tu sono dei banali arcade fatti bene, spiccano due porcate come TEST DRIVE e POWER DRIFT (adoro Chris Butler e qui tecnicamente il gioco era ben fatto ma la giocabilità era inesistente) e come simulatori di volo gli unici belli e realistici sono F-19 STEALTH FIGHTER e il misconosciuto TOMAHAWK (il quale non ha la vastità di GUNSHIP ma è estremamente realistico come simulazione mentre GUNSHIP è ingiocabile e estremamente lento e su cassetta aveva il "secondo caricamento più brutto della storia"); Thorin Oakshield fai vomitare solo per aver osato usurpare il nome di uno dei personaggi del mai abbastanza compianto Tolkien, che ti credi, di essere stato tu l'unico ad aver letto "Il signore degli anelli ?"
Mi fermo qui, sarà meglio anche se non credo di aver detto tutto. La mia lettera non ha assolutamente alcuno scopo di scatenare polemiche né altro, ho voluto solo esprimere i miei pareri personali e per altro molto discutibili,diciamo che è solo lo sfogo di un videogiocatore amareggiato, c'erano troppe cose che covavano nella mia mente da troppo tempo e credo che voi siete i pochi con la capacità di capire qualcosa in queste poche (??? NdP) righe di deliri incontrollati. Spero di non avervi rotto troppo le balle ma c'erano un po' di cose che andavano dette. Prendetela anche come un saluto particolare alla vostra rivista e a voi che siete sì redattori, ma siete e sarete sempre dei videogiocatori, perché è come essere soldati: non lo si diventa, si nasce così (e questo che c'entra? Boh mi è venuta così, e ripeto sto delirando). Saluti a tutta la grande redazione di ZZAP! (ok Paolone passa il centone...)(quale centone? NdP)

P.S. Paolone non è l'unico che si farà seppellire col proprio C64.
affettuosamente e sempre vostro

"V"

"Vieni dunque col vecchio KhaYYam
lascia il saggio al suo dire
una cosa è certa: la vita fugge
una cosa è certa e il resto è menzogna
il fiore che sembrava eterno... muore"

-Rubaiyat-

Bella, anche se mortalmente nostalgica e senza speranza. Sì, perché nella tua lettera non hai lasciato al progresso la minima possibilità di riscattarsi, di far valere le sue ragioni, o per lo meno di fare apprezzare tutti i traguardi che ha raggiunto. E' vero, noi di TGM guardiamo sempre avanti ed è indiscutibilmente giusto che sia così, ma la tua lettera è un invito garbato a fermarsi a meditare, a girarsi indietro un attimo e ripensare a ciò che è stato e non sarà più. Ti senti figlio di un epoca e non ti va di andare avanti, forse per te il tempo di giocare è passato, indissolubilmente legato a Zzap! e agli otto bit, e con questa lettera ci hai voluto salutare. Leggetela bene, voi altri, prima di scrivere per inveire o per sfottere, ammirate per lo meno questa capacità di ricordare nomi e date, quanti tra noi sarebbero capaci di fare altrettanto? Noi, intanto, ed io per primo, continuiamo a seguire la nostra strada: lungi da me farmi seppel-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lire col Commodore 64, la nostalgia va bene ma senza esagerare. è triste, lo so, ci sono passato anch'io. E non ti ripeto le solite tiritere sul progresso che va avanti perché, a quanto vedo, le hai capite benissimo pure tu. Press fire to continue.

MA VA DAVVERO COSI' MALE?

Gentilissima redazione di TGM, chi vi scrive questa lettera abbastanza lunga, è un vostro lettore sin dai mitici tempi di Zzap!. E' la seconda volta che vi spedisco qualcosa (la prima è stata nel marzo del 91, quando mi chiamaste Danilele Giudici).
Sono sempre stato molto attento alla posta, ma poche lettere mi hanno tanto interessato, quanto quelle di Daniele dell'8/93 e di XXXXXX dell'11/93. Ho visto che la lettera di Daniele ha suscitato pareri generalmente contrari, io invece condivido tutto ciò che ha scritto, anzi, aggiungo qualcosa: Zzap!, e anche i primi numeri di TGM, recensivano tutti, o quasi, i giochi che uscivano. Oggi soltanto i più belli, che sono pochi, e che fanno sembrare l'Amiga sulla via del tramonto. A Daniele avete risposto che è il mercato e il progresso (e cosa c'entreranno mai i PC con la realtà virtuale, visto che è questa il futuro) (appunto, nessuno ha mai scritto che TGM debba occuparsi del futuro: noi preferiamo rimanere coi piedi ben saldi a terra, e parlare del PRESENTE, costituito da Amiga, PC, e CD-ROM vari. La RV è un campo certamente interessante sul quale vi terremo costantemente informati, ma "lo scoop" in se, quando ben pochi possono apprezzarlo, non ci interessa. Questo è quanto. NdP). Se vengono recensiti più giochi per PC, è perché c'è stato un aumento delle vendite di questo tipo di computer. Avete ragione, ma non avete pensato che forse i PC si vendono perché un povero amighista (o qualcuno che voglia acquistare un computer) nota che i giochi per il suo comp sono sempre di meno, mentre per PC aumentano, e quindi la scelta cade sui Compatibili? Che senso ha comprare un Amiga se i giochi sono 5-6 di media fattura, contro gli 11-12 per PC? Questo, comunque, non è l'unico punto sul quale sono d'accordo con Daniele: ha ragione anche quando afferma che vi credete degli dei e che siete cambiati, diventando anonimi. Non è forse vero? Una volta leggere le vostre riviste era un piacere, perché sembrava di avere un rapporto con dei nostri simili, umili, divertenti ragazzi, insomma. Oggi leggere TGM sta diventando sempre meno divertente, più serio, troppe vostre foto, quasi per pavoneggiarvi, ed avete abbandonato l'atteggiamento da "il nostro è solo un giudizio", per assumere quello più irritante di "dateci retta perché siamo TGM" (o i Bovas, un ultimo tentativo di ritorno all'antico). Questa è quella che, purtroppo, Alessandro Bresci ha definito "età adulta del videogiocatore" sul numero di Novembre. Ma ha sbagliato il soggetto a cui si riferisce: non Daniele, ma voi, che non siete più dei ragazzi, ma degli uomini, e una recensioni "comica" come quella di "Peter Beardsley International Soccer" su Zzap! 29, non la rifarete mai, perché può essere considerata idiota se fatta da un venticinquenne, mentre è simpatica e divertente per un quasi-ventenne (e invece no, perché se Tizio è un quattordicenne serioso e depresso, potrebbe trovarla un'idiozia pure lui. O sbaglio? NdP). Siete cambiati, dunque, ma non in meglio. Mi ricordo la risposta ad un ragazzo che vi criticava, voi anche? "Non comprare più TGM". E che risposta è? Ai tempi con una battuta o una spiegazione, ve lo sareste fatto amico, così ve lo siete inimicato. Non sbaglia, Daniele, quando dice che "nell'89 eravate degli amici, nel 93 siete anonimi" (se devo essere sincero, avrei preferito una maggiore chiarezza. Non so a chi ti riferisci, e chi mai abbia dato una simile risposta. Non so neppure in quale circostanza e non posso dunque nemmeno dire se sia stata una risposta giusta o meno. So solo che non è il mio stile e, pur apprezzando l'opera di chi mi ha preceduto, limitatamente a questo punto posso ritenermi d'accordo con te. Ciò che è giusto è giusto. NdP)
Infine vorrei rispondere ad Alessandro Bresci: non è il cambiamento di età che fa sembrare i giochi brutti, è che realmente sono più brutti! Sin dalla nascita di Amiga, i programmatori non hanno fatto altro che abbellire la grafica e migliorare il sonoro, tralasciando la giocabilità (Agony, ad esempio) ed ora che ci sono i CD, è ancora peggio. Una volta era diverso, certi giochi su ZX81 e Vic 20 erano molto più divertenti. Oggi per divertirmi un po', carico -da 4 anni, praticamente da quando ho l'Amiga- Kick Off 2, il top della giocabilità. E' bello giocare con un film o un cartone animato, ma se non mi prende, perché come gioco è stupido, cosa ci gioco a fare? E con questo non voglio affermare di voler fermare il progresso!
Concludo veramente, facendo i miei complimenti a mamma Gabriella e a XXXXX per le loro lettere: a quest'ultimo voglio dire che ho passato anch'io gli stessi problemi, nella stessa età. Mi sono ripreso non chiudendomi in me stesso, ma aprendomi il più possibile, ed oggi sono un ragazzo felicissimo (anche se gioco sempre di più ai classici), che ha passato la "paura delle donne" solo in parte. L'adolescenza è il periodo più bello della vita, non il più brutto (mah, veritas in medio est... NdP), e quindi goditelo, fregatene dei pregiudizi, della reputazione e di tutto ciò che ti frena (fotti la censura! NdArticolo31)... Apriti e godrai!

Daniele Giudici

PS: non voglio passare per critico o consigliere, sono solo un classico ragazzo di 17 anni con i suoi dubbi e le sue contraddizioni (si vede NdP).

Che dire al nostro nuovo Daniele? Beh, innanzitutto pubblico il tuo indirizzo, visto che cerchi contatti e nuovi/e amici/che di penna: Via Ciabattino 10 - 03012 Anagni FR. Poi, passo alla risposta. Oddio, ragazzi, ma che è, il mese dei nostalgici? Suvvia, siamo all'alba del 94, la vita ci sorride e il progresso pure! Non fossiliziamoci. Vabbè, vabbè, ho capito, faccio il serio. Tanto per cominciare, ho notato nella tua lettera parecchie contraddizioni. Scusami, eh, ma mi sembra giusto metterle in evidenza. Primo, il tuo ragionamento sul mercato di PC e Amiga non regge: la gente compra un computer a seconda delle sue esigenze. Se a me serve un Amiga per farci del Desk Top Video, non me ne frega niente se su TGM ci sono 11 giochi per PC, così come, dovendo usare molto spesso Autocad, o altri programmi di utilità ben diversa per l'ufficio e gli affari, non considero neppure l'ipotesi di acquistare un Amiga. E poi il tuo ragionamento è proprio sballato. Prova ad applicarlo: prima i giochi erano prevalentemente per Amiga. Se tutti vedevano questo trend e facevano come dici tu, nessuno si comprava il PC. O sbaglio? Non mi pare, nemmeno se oso dire che, ultimamente, la situazione del Commodore si è fatta parecchio più rosea e promettente. Veniamo dunque al rapporto coi lettori. Altra contraddizione: come facciamo a essere anonimi e distaccati, se poi ci pavoneggiamo nelle foto come gli dei in terra? E cosa vorrebbe significare che la nostra posta è un "ritorno all'antico"? Guarda che quelle foto le abbiamo messe proprio perché altri lettori, TANTI lettori, ce le hanno chieste. E ultimamente sono pure diminuite. Se poi tu preferivi leggere un mucchio di tavanate al posto di una recensione di un gioco (che, essendo tale, deve parlare proprio del gioco), beh, è questione di gusti. In ogni caso, i lettori sono sempre invitati a partecipare attivamente alla questione "umorismo sì o no", anche perché ci interessa direttamente. Terminiamo dunque con la questione dei classici e dei giochi che adesso son vuoti. Tu citi giochi usciti nel 1982, quando -se non erro- avevi più o meno sei anni. Ne sono passati undici, possibile che i tuoi gusti non siano minimamente cambiati? Prova un po' ad accendere il Vic 20 e a giocare a Thrust. Non dirmi che ti diverti come allora! E poi non è vero che i giochi di oggi sono più brutti: prova a guardare un bambino di sei o dieci anni giocare ad Aladdin su MD o anche a Superfrog su Amiga, nei suoi occhi vedrai brillare quella stessa luce che, tanti anni fa, illuminava anche i tuoi, i miei, e quelli dell'altro Daniele, quando ci trovavamo di fronte al Vectrex o al Commodore 64. Detto ciò, passo la palla agli altri lettori...

NON SI DEVE FERMARE IL PROGRESSO

Leggendaria redazione di TGM, dopo tanta indecisione, in una pausa di gioco a Monkey Island 2 (versione difficile, ovviamente), ho deciso che era giunto il momento di scrivervi per far sentire (o meglio per far leggere) a tutti i lettori le mie impressioni su tutti i nostalgici che vi scrivono ricordando "i bei tempi del C64" e su coloro che, possessori di un PC "vecchio" (vedi 286...) maledicono i giochi che richiedono configurazioni mostruose (vedere Strike Commander). Voglio precisare che anch'io sono passato attraverso Vic 20 e Commodore 64, per poi giungere ad un 386SX ed ora ad un 486SX, transitando per gli immensi dubbi sulla scelta di un PC o di un'Amiga.
Ripensandoci a mente fredda, posso dire di ricordare piacevolmente quei tempi, ma non li rimpiango affatto. Come si può rimpiangere un gioco come Space Invaders (seppure mitico) corredato di 30 minuti di caricamento da cassetta, quando, caricando per 5 secondi (o anche meno) sull'HD, ci si può godere un capolavoro come Monkey Island 2 o F1 Gran Prix? Inoltre non vedo il motivo di privare i possessori di un 486 di chicche di programmazione quali Strike Commander o F1 GP, solamente perché un mucchio di invidiosi possessori di 286 non se lo possono permettere. Secondo me, per queste persone ci sono due possibilità:
1) Devono acquistare la magica scheda che permette di trasformare un lento 286 in un velocissimo 486. Tale scheda si chiama proprio... (provate un po' ad indovinare?) 486!!!
2) Continuano a giocare a F15 Srike Eagle 2 (che dopotutto non è affatto brutto) ed a Gran Prix Unlimited.
Volevo inoltre porvi alcuni assillanti quesiti che non mi lasciano dormire la notte (infatti sono le tre del mattino)
1) Esiste un emulatore software di Amiga 1200 che giri sotto MS-Dos o Windows?
2) Se sì dove posso trovarlo?
3) Qual'è, secondo l'autorevole parere di Max, il gioco più bello in assoluto mai prodotto per PC?
Mi complimento con voi per la magnifica rivista non per leccare ed ottenere la pubblicazione della lettera (se tale pubblicazione dovesse avvenire, comunque, non mi sentirei in alcun modo offeso verso di voi), ma perché, per quanto molti giornali cerchino di far apparire il mondo dei videogiochi come luogo a: pazzi, maniaci sessuali, epilettici, asociali, tonti..., sono convinto che grazie a persone come voi redattori e collaboratori della rivista il suddetto mondo possa proseguire nella sua evoluzione senza interruzioni.

Matteo "Tex" Moro.

P.S. Ho scelto come soprannome Tex non per il celebre fumetto, che tra le altre cose non leggo, ma in onore alla canzone dei Litfiba, che si intitola Tex appunto. Vai Piero, sei tutti noi!!!
P.P.S. Volevo fare i complimenti a Max, che gestisce un angolo spigoloso (scusate il gioco di parole) come quello della Posta in maniera davvero ottima.

Caro Matteo, il progresso non guarda in faccia a nessuno, ormai a cadenze sempre meno distanti tra loro vedono la luce nuovi modelli, che si vanno a sostituire abbastanza velocemente a quelli vecchi. E' vero, nessuno ti può impedire di giocare a Srike Commander, spremendo tutte le capacità del tuo 486, ma come ti sentiresti se iniziassero a uscire giochi bellissimi che girano solo su Pentium (o superiori (!!))? Per poterne usufruire dovresti cambiare la scheda madre, e da come parli sembra che lo faresti volentieri, tuttavia cerca di capire le persone che non si sono ancora potute permettere un 486, le loro lamentele non servono a niente, il progresso di certo non si fermerà ad aspettarle, ma almeno sono libere di esprimere la loro opinione e di sfogarsi. Capitolo chiuso. Ora passiamo alle risposte:
1 & 2) Beh, ci sono due possibilità: a) Ti compri la scheda che fa girare i programmi dell'A1200, e, già che ci sei, anche la tastiera, il drive, il trasformatore, il mouse e le altre cose da attaccarci. Ah, vuoi sapere come si chiama tale meraviglia? Prova un po' ad indovinare? Amiga 1200!! b) continui a giocare con il tuo PC...
3) A una domanda di questo tipo è impossibile rispondere, la giro comunque al buon vecchio Max, che sicuramente leggerà la posta prima di darla al grafico... (Il più bel gioco per PC? Odio le domande "assolute", e ancor di più i tentativi di risposta. Nd-Max)

A GRANDE RICHIESTA: SESSO E CAMBIAZIONI

Carissimi Bovas, carissima Redazione di TGM, eccomi tornato a voi. Forse non vi ricorderete di me, ma non importa più di tanto: sono Marko Moniaci, uno dei vostri assidui lettori (ho incorniciato la copertina del primo numero di TGM, mitico!). Vi scrivo per parlarvi di video-sesso. Aspettate un attimo prima di censurare brutalmente questa missiva, datemi il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tempo di spiegarmi meglio. In moltissimi videogames sono presenti elementi così orripilanti del nostro tempo, da fare accapponare la pelle: la droga in Rise of the Dragon, la guerra in Seal Team, oppure la sanguinosa violenza di Street Fighter II (oddio, allora che dire di Mortal Kombat? NdP). Orbene, la mia non è una polemica nei confronti dei succitati programmi, assolutamente no, so benissimo che si tratta solo di una realtà simulata; voglio invece polemizzare -nel vero senso della parola- sui cosiddetti "giochi proibiti". Sicuramente trovo di una banalità assurda gli strip-poker su comp, perché hanno una profondità pressoché inesistente (e poi lo strip preferisco vederlo a tarda notte sulle reti private o, dal vivo, quando me lo fa la mia ragazza -magari!), ma non capisco, ad esempio, perché censurino o vietino le scene piccanti nelle avventure grafiche come Larry e compagnia bella. Cavolo, il sesso e l'amore sono le uniche cose belle che ci rimangono; perché mai producono giochi dove il sangue scorre a iosa (e li possono acquistare i bambini di tre anni), dove la droga semina morte, tutto senza vietare nulla, e non si danno mai da fare per creare un bel videogioco dove la gente fornica alla grande? Che male c'è? Creiamo un videogioco dove Gipo (tanto per dire un nome alla Larry, italianizzato) termina la sua avventura con pochissimi punti se non usa il preservativo quando va a letto con Luigia! Magari si becca pure l'AIDS e viene illuminato da un contorno viola! Io penso che la morale da imparare sia questa: sesso per divertirsi ma anche educazione sessuale. Oggigiorno quasi tutti i ragazzi possiedono un computer, tutti i momenti liberi li spendono davanti al monitor a urlare "Vi ammazzo, bast***i! RATATATATATATA' Ehi, occhio alla granata!", penso che sarebbe meglio se, un giorno, li sentissimo urlare "Vieni qui, biondona, che ti ribalto!". Già, nuovi videogiochi, dove l'ignoranza della gente scompare, e sui monitors appaiono immagini di belle ragazze, dolci e sensibili, maliziose e ninfomani. (Sento che questa sarà l'ultima posta che Max mi fa curare, come lo sento... NdP). E' giunto il momento di gridare a tutti i ragazzi che si sollazzano coi computers: "GIOCATE ALL'AMORE, NON ALLA GUERRA!". Lussuriosamente vostro...

Marko Moniaci

Questa lettera giunge in perfetta antitesi con quanto affermato dai Due della Papera Feroce nella posta del mese scorso. Guarda, noi Bovas non abbiamo mai avuto nessun problema a parlare di sesso: si parla di tutto, non vediamo perché questo aspetto debba essere censurato. Ma se ci fai caso, il tuo discorso andrebbe necessariamente generalizzato: perché i videogiochi porno possono essere liberalizzati e i film e le riviste dello stesso tipo no? E, questo è forse più importante: è giusto continuare a relegare un certo tipo di immagini dietro alla ridicola didascalia "VM 18", quando gli "M 18" sanno già molto sull'argomento e, pare, sono tra i principali fruitori della pornografia? Vedi, anche se il discorso "sesso" è tabù un po' dappertutto, l'Italia è l'unico paese dove ancora oggi si grida allo scandalo se un ministro consiglia la pillola anticoncezionale, dove si censurano gli spot anti AIDS perché consigliano l'uso del preservativo, e dove non si è ancora visto un progetto serio per un'adeguata educazione sessuale. L'idea di lasciare quest'ultima ai videogiochi non sarebbe malvagia, ma accanto a pubblicazioni "serie", non mi stupirei che qualche imbecille progettasse giochi dove a farla da padrone fosse la violenza sessuale, preoccupazione fondata visto che in America, dove è già possibile lanciarsi in rapporti pseudo-sessuali virtuali, si sono già verificati i primi casi di "violenza carnale virtuale", con tanto di denunce e processi penali (per niente virtuali) al seguito. E poi, non credo che i giochi a sfondo sessuale possano godere di vita facile, sarebbero certamente sottoposti alla censura e, quel che peggio, agli strali dei benpensanti e dei moralisti in erba, che non hanno ancora capito di vivere in una democrazia ove, se uno non viola le leggi e non fa del male a nessuno, è libero di pensare, agire, e giocare come e a ciò che vuole.

I REDUCI DELLA ZzaPOSTA!

Come promesso, abbiamo integrato la posta di Zzap! a quella di TGM. In questo modo, pensiamo di fare cosa gradita a tutti coloro che, vuoi perché ignoravano la futura morte di Zzap!, vuoi per motivi di semplice affetto, hanno continuato a scrivere a detta rubrica. La lettera di V era inizialmente dedicata a Zzap!, e l'abbiamo pubblicata per intero, tutti gli altri, per motivi di spazio, si accontentino di una posta sintetica allestita per l'occasione. Patrick Colgan esorta tutti i possessori di C64 a non rinnegare il passato e a non versare inutili lacrime: hanno posseduto il computer che ha fatto la storia e devono andarne fieri per il resto dei loro giorni. Inoltre il caro Patrick si chiede come mai in Inghilterra il mercato del C64 se la passi ancora relativamente meglio rispetto all'Italia. Beh, vedi, purtroppo i meccanismi che regolano la vendita dei videogiochi sono diversi da paese a paese, e la richiesta di software originale per C64, in Italia, non è sufficiente a giustificare l'importazione sistematica di tutti quei pochi titoli originali che ancora escono -tra mille difficoltà-. Giorgio Guerra è passato al 1200 e ci ha parlato degli stupidi meccanismi che le case produttrici di videogiochi vorrebbero implementare nei loro prodotti, per limitarne l'uso ai bambini troppo "appassionati". Bah, guarda, quanto siano giuste certe limitazioni non lo sappiamo, certamente sono un ottimo metodo per ringraziarsi un po' la simpatia dei genitori. Comunque, caro Giorgio, spero di vedere presto una tua lettera indirizzata direttamente al TGM Mail... Un'anonima "sorellina", dopo aver spedito il tagliando per la sopravvivenza di BovaByte, ci chiede che fine faremo dopo la chiusura dell'inserto. Penso che te ne sia già accorta da sola, in ogni caso sappi che l'allegra banda di Zzap!, continua il suo mestiere sulle pagine di TGM e di Consolemania. Maxx 93 ci ha mandato il resoconto di un suo incubo, con allegati alcuni gadget cartacei: inviti per feste in discoteca. Dave li ha usati per farci i riti Woodoo. E mentre salutiamo Andrea Intini (bello il tuo resoconto sulle specie di redattore, un po' meno la poesia), concludiamo la rassegna zzappiana con il Sinonimo, il tale che si è scelto lo pseudonimo in assoluto più assurdo della storia: allora, il 1200 è quasi del tutto compatibile con il fratellino 600, l'MS-Dos non è un linguaggio ma un sistema operativo, e i programmi ed esso dedicati (mal)funzionano su 1200 solo con un emulatore espressamente dedicato.

IN SINTESI...

Iniziamo la posta a coriandoli con una precisazione di Stefano Caporelli, a proposito del box "Perché volano gli aerei?", inserito nella recensione di TFX: "Anzitutto le ali degli aeroplani sono molto differenti tra loro, sia come forma sia come profilo, a seconda dell'utilizzo per cui l'aereo è stato progettato. Senza entrare nei problemi di aerodinamica subsonica, transonica e supersonica, vi assicuro che i profili delle ali, come quelli dei piani di coda, variano, e di molto. Il tipo di profilo da voi descritto è il cosiddetto piano convesso usato per le basse velocità (aerei da turismo, per intenderci, non i supersonici di TFX) e non potrà mai avere la parte inferiore parallela al terreno, bensì dovrà avere una certa inclinazione verso l'alto (angolo di conclettamento) nella direzione del moto. Infine il deflusso turbolento dell'aria a valle del profilo alare non è dovuto alle differenti velocità sul dorso e sotto il ventre dell'ala, ma al fatto che i filetti fluidi dell'aria non riescono ad aderire al dorso dell'ala fino al bordo d'uscita (proprio per la convessità del dorso). La banalità più grave è stata l'affermazione che proprio il deflusso turbolento di cui sopra sia all'origine della sostentazione aerodinamica. Mai letto niente di più sbagliato! La portanza è generata dall'aumento di velocità delle particelle d'aria che scorrono sul dorso del profilo, provocando in questo modo una diminuzione di pressione talmente rilevante da risucchiare verso l'alto l'ala con tutto ciò che vi è attaccato. L'ala quindi non è assolutamente sospinta verso l'alto (ovvero lo è solo per un terzo, grazie alla sovrapressione sul suo ventre), ma sostenuta dall'alto (capito la differenza?)". Ok, ok, abbiamo capito (oddio, più o meno), ti ringraziamo molto della precisazione, anche se lo scopo di quel box era dare due dritte in generale, messo lì con le (poche) conoscenze che abbiamo sull'argomento: se fossimo in grado di districarci tra subsonico e transonico, probabilmente non faremmo i redattori di TGM... Grazie mille, comunque, e scusaci tanto. Stefano `73, e come lui tanti altri lettori, ci critica per la nostra posizione anti-pirata, facendoci gentilmente notare che non tutti possono permettersi l'acquisto di più giochi originali al mese, lui in particolare per la sua situazione economica. Allora, che i giochi non costino niente lo sappiamo pure noi, comprendiamo anche che per certi programmi la spesa è davvero esosa, e sudare tanto l'acquisto di un gioco che poi si rivela un bidone non è affatto bello, ma è anche vero -dovreste proprio ficcarvelo in testa- che non è necessario avere in casa tutti i giochi, e che se più gente si rivolgesse al solo mercato legale, i prezzi scenderebbero sensibilmente. Così come è vero che è inutile comprarsi attrezzature che non si è poi in grado di mantenere (non compro il Mercedes se poi devo pagare quattro milioni di assicurazione ogni anno), e così come è anche vero, purtroppo, che le software house spesso hanno vita molto breve. A voi indovinare il perché. Gianluca Rossi ci ha inviato il suo curriculum di videogiocatore, nonché di irreprensibile e capace fanzinaro, con lo scopo di guadagnarsi un posto in redazione (collabora già al "Secolo XIX"!!!). Allora, il fatto di lavorare presso un quotidiano dovrebbe già darti molta soddisfazione di per sé, e forse la tua firma non sfigurerebbe affatto sulle pagine di TGM. Tuttavia, i problemi non sono pochi: La Spezia non è vicina a Milano e, per di più, qui in redazione siamo DAVVERO in troppi, è probabile che un mese o l'altro troverete qualche redattore incellophanato e dato in regalo ai lettori più (s)fortunati. Puoi comunque parlarne con l'imperturbabile caporedattore (Max, dammi un colpo! NdP), chissà che magari non ti vada bene... Morris Minisini è tornato, per lamentarsi di una punizione inflittagli dai genitori in seguito ad una funesta interrogazione d'inglese: non potrà più usare il suo amato Amiga per un mese. Ti dirò, una volta anche mio padre (buonanima) mi ha inflitto la stessa punizione, con la variante che il computer non l'ho più visto per sei mesi. All'inizio ero caduto nella più profonda disperazione, come avrei mai fatto senza il mio C128, le partite a Bubble Bobble, e via dicendo? (Erano altri tempi...) Beh, mi sono cercato degli altri interessi e, se devo essere sincero, non finirò mai di ringraziarlo. Era primavera inoltrata e stare senza monitor mi ha costretto a uscire, e a vivere un po' di più con gli altri: tanto il computer era sempre acceso anche in casa di Dave... Brutte notizie, tanto per stare in tema, anche per Carlo Mercadante: purtroppo il tuo problema è di impossibile soluzione, visto che il tasto richiesto dal gioco è l'Enter del tastierino numerico, ed il tuo 600HD ne è proprio sprovvisto. Che io sappia nessuno sviluppatore di Hardware è riuscito ad implementarne uno in qualche modo, quindi dovrai anche rinunciare a tutti i programmi che ne fanno uso. Spiacente. Cambiamo dunque argomento grazie a Yuri, che ci ha inviato il suo appoggio morale a XXXXXXX: "Anch'io ci sono passato. Renditi conto che quella tua maggiore sensibilità è un dono unico, che farà di te un uomo...". Benissimo, e già che siamo in tema, segnaliamo Marco Baldin che vuole mettersi personalmente in contatto proprio con XXXXXXX; se gli va, quest'ultimo può corrispondere con lui scrivendo al seguente indirizzo: Via Buzzi, 5 - 38060 Cimone (TN). 15 Teoman Alibegovic ci ritiene sempre la migliore rivista, ma rimpiange i tempi in cui, leggendola, poteva farsi anche quattro risate. Ma d'altronde tutti cresciamo ed è giusto che TGM non sfugga alla regola. Intanto promette in premio un Vic 20 a 50 Mhz Intel Outside a chi indovinerà per primo il significato del suo pseudonimo. Passiamo adesso a Salvatore Carboni, "vecchio" e stimato lettore di Zzap!, -tra l'altro premiato con il simpatico orologio bianco e blu- oggi laureato in giurisprudenza (110 e lode!), a cui vanno i nostri più sentiti complimenti, e i nostri personali ringraziamenti per averci ricordato i "bei tempi andati". Concludiamo quindi con l'intramontabile nonché irrefrenabile Tommaso Civieri che ci ha mandato la sua personalissima risposta alla lettera di Daniele: "la tua lettera è partita da presupposti sbagliati, è iniziata sbagliando ed è terminata sbagliando. Spero che tu cambi idea su TGM e sui suoi redattori: nell'89 Zzap! era la mia rivista preferita, oggi nel 94 lo è TGM, e chi ha orecchie per intendere..."

CONCLUDENDO

Questa posta, così come l'abbiamo redatta, contiene la bellezza di 55000 caratteri, forse è la più lunga della storia di TGM: ci è sembrato il miglior regalo che potessimo fare ai lettori per celebrare l'inizio di un nuovo anno, anche se immaginiamo che la cosa possa aver creato qualche difficoltà a Max o ad Angelo... Vabbè, è giunto anche `sto mese il tempo di concludere, e concludiamo. Ciao a tutti!!!

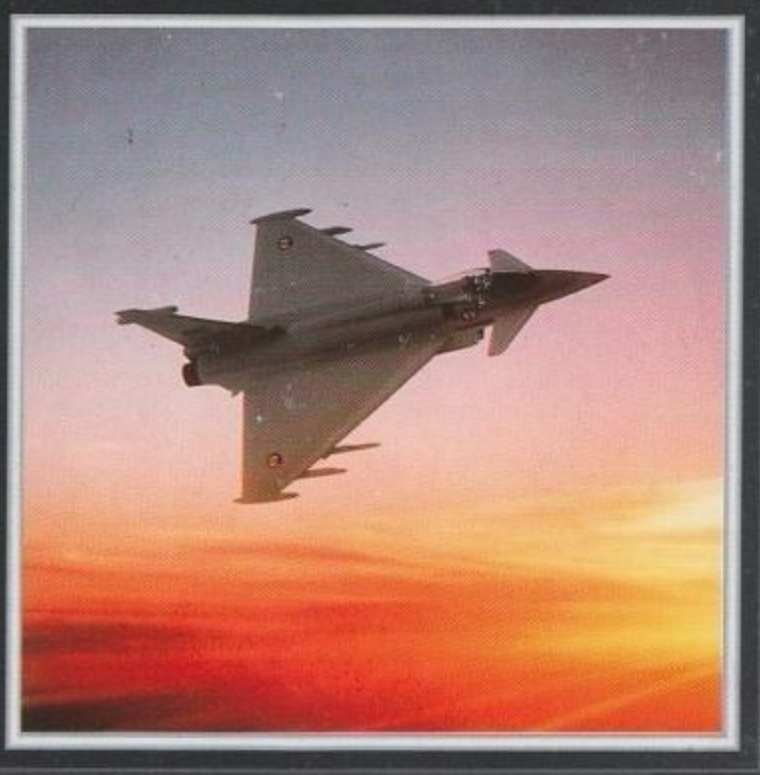
Noi Bovas

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TFX

DETTAGLI MISSIONI SU SCHERMO E MANUALE IN ITALIANO



NON É UNA SEMPLICE SIMULAZIONE:

QUANDO GIOCHI A TFX LA PRIMA COSA CHE TI COLPISCE É LA MINUZIOSA ACCURATEZZA DEL PAESAGGIO, PER NON PARLARE DELL'INCREDIBILE REALISMO E DELLA VELOCITÀ DI GIOCO.

LA VISTA ROTAZIONALE A 360° DELLA CABINA, LA POSSIBILITÀ DI PERSONALIZZARE L'APPARECCHIO E DI FARE RIFORNIMENTO IN VOLO SONO SOLO ALCUNE DELLE INNUMEREVOLI CARATTERISTICHE CHE LO RENDONO SUPERIORE.

AL COMANDO DELLE FORZE D'INTERVENTO AEREE DELL'ONU HAI IL COMPITO DI ASSICURARE LA PACE IN ALCUNI FRA GLI SCENARI POLITICI A MAGGIOR RISCHIO. AVRAI A TUA DISPOSIZIONE UNO FRA I TRE AEREI PIU' COSTOSI ESISTENTI:

EUROFIGHTER 2000

F-22

F-117 STEALTH FIGTHER

IBM PC & COMPATIBILE - 386 25 MHZ O SUPERIORI
2 MEGA RAM - VGA - DISCO RIGIDO - DOS 5.0 O SUPERIORI
SUPPORTA SCHEDE SONORE ADLIB, SOUNDBLASTER E ROLAND LAPC1.

PC CDROM

DIGITAL IMAGE DESIGN

ocean

DIGITAL IMAGE DESIGN

CHIAMATA GRATUITA
NUMERO VERDE
167 - 821177

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I G R A N D I

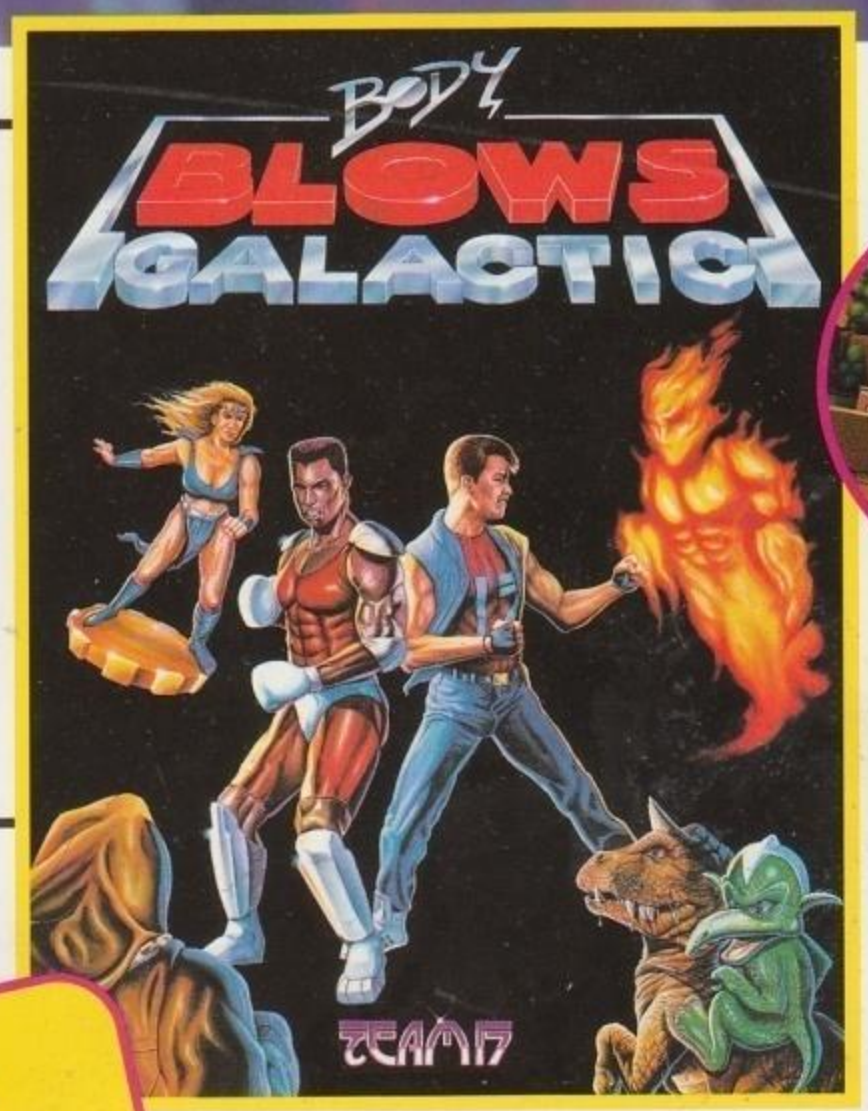
" BODY BLOWS 2 ?
SEMPLICEMENTE GALATTICO ".
" MAI NESSUN TITOLO FU COSI'
AZZECCATO PER UN GIOCO (...) ".

("TGM" NOVEMBRE)

"...VI E' PIACIUTO IL PRIMO EPISODIO ?
BEH, BODY BLOWS GALACTICS
HA LA STESSA CLASSE DEL PRIMO
E HA UN SACCO DI COSE IN PIU'...".

90%
("TGM" DICEMBRE)

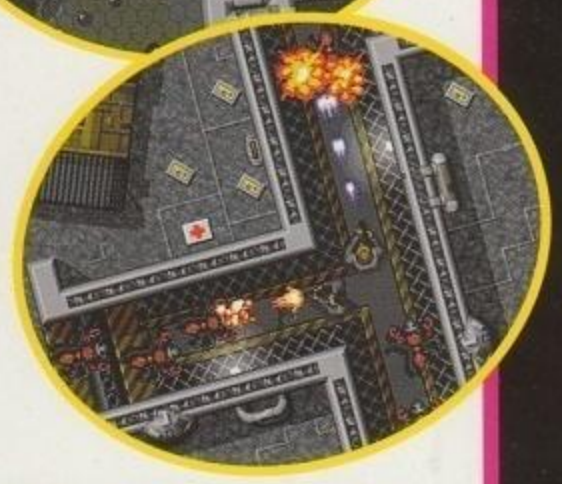
AMIGA 1 MEGA - AMIGA 1200

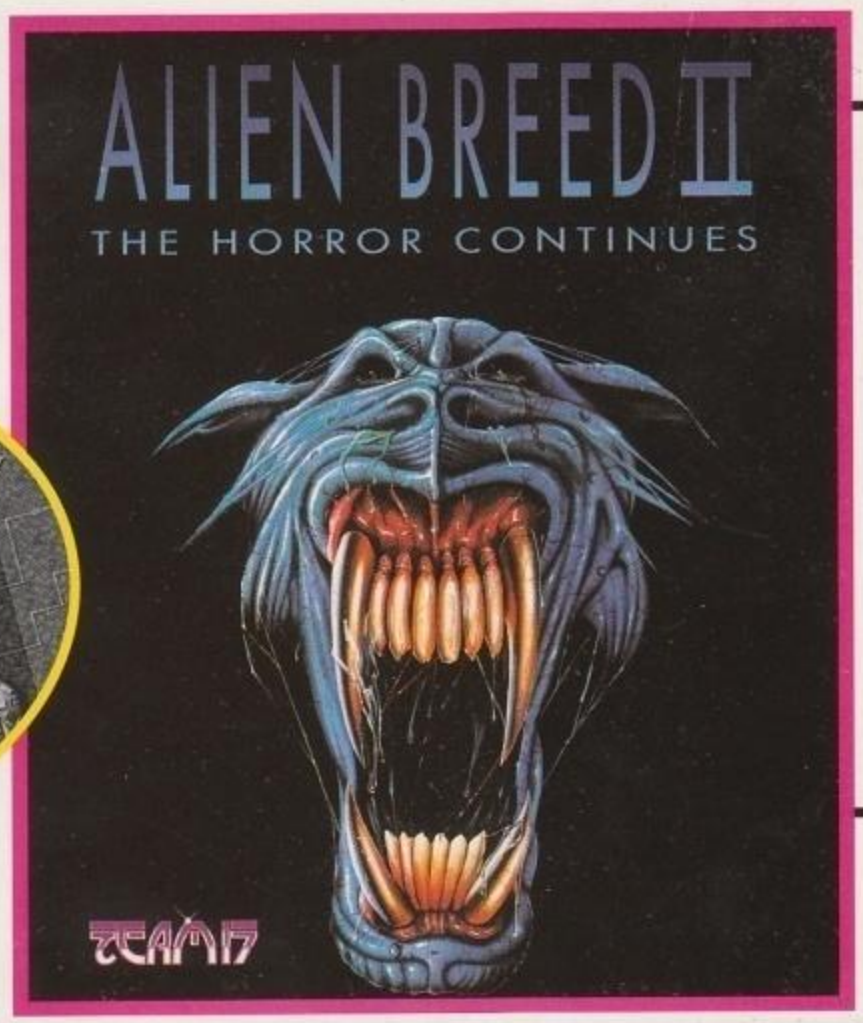


CADARIO

IN OMAGGIO
NELLE CONFEZIONI:
APACHE
UN INEDITO SIMULATORE
DI ELICOTTERO!

MANUALE IN ITALIANO





" (...) PRATICAMENTE DA
GIOCARE E RIGIOCARE SINO
ALLA FINE!! "

" GRANDISSIMO. ALIEN BREED II
E' SICURAMENTE UN DEGNO
SUCCESSORE (...) ".

" (...) E' TALMENTE CARICO
DI SFIDA CHE NON MI CI
STACCO FIN QUANDO NON
L'HO FINITO (...) ".

94%
("TGM" NOVEMBRE)

AMIGA 1 MEGA - AMIGA 1200

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

NUMERO VERDE
167 - 821177

S E G U I T I

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/